100 JÁTÉK 2014-RE: HAT OLDALRA GYŰJTÖTTÜK ÖSSZE AZ IDÉN VÁRHATÓ CÍMEKET

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

KÜLÖN TELEPÍTHETŐ MAGYAR FELIRATTAL
TELJES JÁTÉK
OVERLORD II

DYING LIGHT
VAJON VAN ÉLET A DEAD ISLAND UTÁN?

THE WALKING DEAD S2
BELEVÁGTUNK A FANTASZTIKUS SZÉRIA MÁSODIK ÉVADÁBA!

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
ALTERNATÍV TÖRTÉNELEM ÉS ÚJÍTÁSOK A FRISS EPIZÓDBAN!

1995 Ft
6,99 EUR
PC Guru 2014. 01.

DARK SOULS II™
KÍN, SZENVEDÉS ÉS HALÁL. TAVASSZAL VISSZATÉR MINDEN IDŐK EGYIK LEGKEMÉNYEBB RPG-JE!

DAYZ

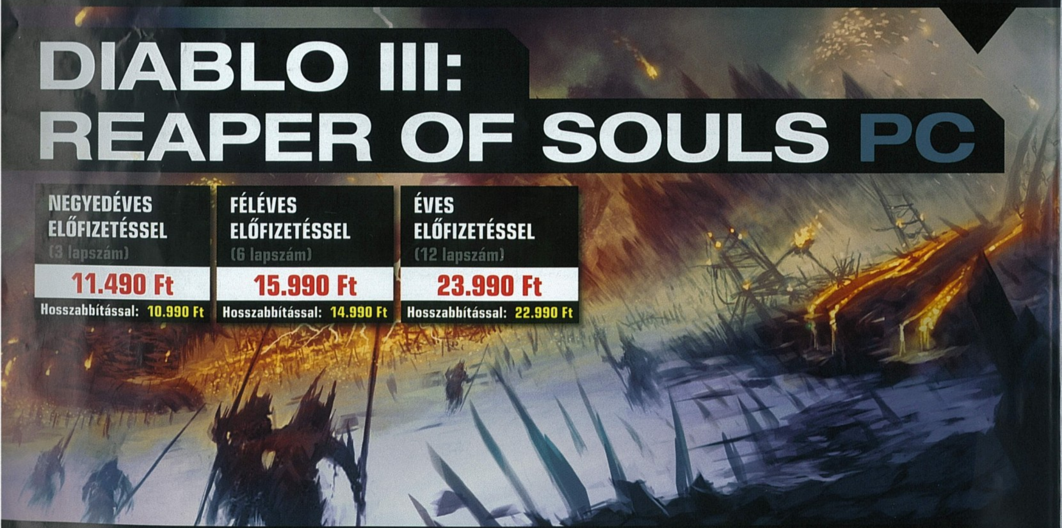
INJUSTICE: GODS AMONG US

SMITE

BIOSHOCK INFINITE: BURIAL AT SEA

9 ELŐZETES » 22 TESZT » 3 VIDEOTESZT » PROFI VÍRUSIRTÓ » KOMPLETT KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

ÚJ ELŐFIZETŐI AKCIÓK A PC GURUVAL



A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.
HOSSZABBÍTÓ ELŐFIZETŐINK AZ AJÁNLATBAN LÁTHATÓ, KEDVEZŐBB ÁRON JUTHATNAK HOZZÁ AZ ELŐFIZETÉSHEZ.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Szerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (I{redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

■ BÚÉK
■ 100 JÁTÉK 2014-RE

Játékokban gazdag 2014-et mindenkinek!

Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de nekem valahogy a 2014 sokkal jobban hangzik, mint a 2013, és nem csak azért, mert valamilyen megmagyarázhatatlan okból jobban szeretem a páros számokat, mint a páratlanokat. Az idei évvel kapcsolatos pozitív hozzáállásom persze annak is köszönhető, hogy annak ellenére is sikerült egy kifejezetten tartalmas lapot összehoznunk, hogy általában december 10-e után megáll az élet a játékvilágban, és nem is éled újra nagyjából január közepéig – ez amúgy pont az az időszak, amikor mi elkészítjük a januári lapszámokat.

Ez a holtidő szerencsére nem érződik az év első Guruján, hiszen nem kevesebb mint 9 előzetest és 22 tesztet zsúfoltunk a mostani 116 oldalra, és ebben még benne sincs a 6 oldalas, immáron hagyományos „100 játék" összeállításunk, amiben az idei esztendő várományosait gyűjtöttük össze, de említhetném még]{redenc mester négyoldalas útmutatóját is, ami a Path of Exile névre hallgató kiváló ingyenes játékhoz nyújt igen hasznos mankót. Szóval, nincs üresjárat, és valamiért van egy olyan érzésem, hogy ez így lesz az év hátralévő részében is: rengeteg remek játék vár ránk, és mi mindent megteszünk, hogy a tőlünk telhető legjobb módon bemutassuk őket nektek.

Viszont nemcsak a cikkek, de a teljes játék terén is igyekeztünk kitenni magunkért, így januárra egy négy évvel ezelőtt megjelent klasszikust szereztünk meg nektek, az Overlord II-t, amit Nightbagoly kollégánk 85%-ra értékelt a 2009/08-as számunkban. Ha már nem emlékeztek a tesztre, és nincs meg az említett lapszám, akkor mindenképpen olvassátok el Chris kedvcsináló szösszenetét a 6. oldalon – garantálom, hogy azonnal megjön majd a kedvetek ehhez az érdekes akció-kalandjátékhoz, amiben egy ördögi nagyurat megszemélyesítve kell leigázni a világot, méghozzá különböző képességű kis genyák segítségével. Amellett, hogy az Overlord II teljes egészében át van itatva fekete humorral, a kihívást sem nélkülözi, szóval az aranyos grafika és a mókás alapsztori ne riassza el a hardcore játékosokat se: helyenként igencsak fel kell kötni az alsóneműt, ha azt szeretnétek, hogy mindenki behódoljon nektek!

Ez hát a januári Guru kínálata, reméljük, hogy kedvetekre való, és kihúzzátok vele februárig, amikor is – szokás szerint – ismét visszatérünk. Addig is, mint mindig...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

A HÓNAP JÁTÉKA

The Walking Dead Season 2

Megérkezett a Telltale Games érzelemgazdag szériájának második évada!

A HÓNAP TESZTJE

State of Decay

Chris négy oldalon mesél az újabb zombiapokalipszis során szerzett élményeiről.

A HÓNAP ELŐZETESE

Dark Souls II

Minden idők egyik legkeményebb szerepjátékának érkezik a második része! Előzetes 4 oldalon!

Az elmúlt években (és még ma is) a zombis játékokba lehetett belefulladni, de úgy tűnik, hogy az élőhalottakat lassan bedarálja a MOBA műfaj. Szerinted utánuk mi lesz a következő nagy dobás? Az íjazó kutyazombik, vagy valami más...?

Bate

Szerintem a következő nagy dobás a zsiráf lesz. Lara Croft a szavannákon kutat majd kincsek után, és megmászik egy zsiráfot, a következő CoD Afrikába kalauzol minket, és lesznek benne őrzsiráfok, és persze érkeznek stratégiák is, melyekben zsiráfok lesznek a hátasok!

Miguel

Nem is lesz baj, ha végre eljön a váltás, mert sem a MOBA, sem a zombis játékok pillanatnyi állapota nem hoz lázba igazán. Már csak a 3D-t meg a mozgásérzékelést kellene végleg eltörölni, és mindegy is, mi lesz a következő nagy dobás.

Chris

Most már nagyon érik egy igazi zombis MMOG. Tudjátok, olyan, mint a WoW, csak zombikkal. A cél az lesz, hogy emberré váljunk (level 100). Level 30-ig lesz csak nehéz eljutni, ott fogunk ugyanis megtanulni beszélni, és innentől már el tudjuk majd fogadni a ránk bízott questeket.

JohnBart

A MOBA bedarálja a zombikat, de ki nem köpi őket, szóval a jövő slágere természetesen a zombis MOBA lesz, perkökkel, free-to-play modellel, íjász túlélőkkel, zombivadász kutyákkal, íjász zombikutyákkal, és még több rövidítéssel az in-game chatben.

Wilson

Mivel lassan eljutunk oda, hogy a világ összes sportja az EA Sportsnál van, ezért várom a játékot, ahol lábbal rugdoshatok egy amerikaifoci-labdát, miközben baseballütővel próbálom távoltartani a meztelen, izzadt felsőtestű ketrecharcosok csoportját egy hokiarénában.

Midnite

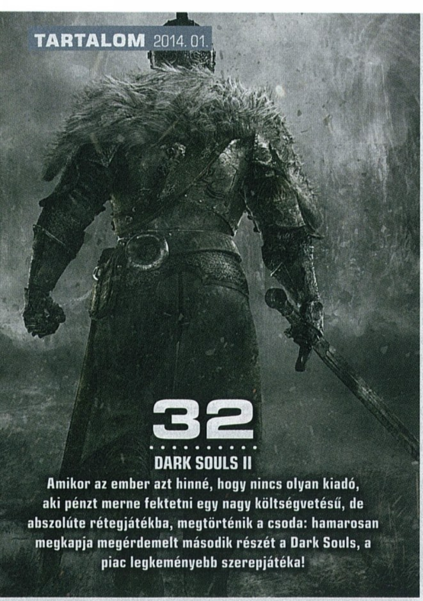
Végiggondoltam a múlt év trendjeit. Olyasmi lesz a következő sláger, ami parkour mozdulatokkal mászik a falakon, felváltva kell vele modern harcászati eszközökkel lőni és autót lopni, minimum két melle van, valószínűleg ufó is, a grafikája meg totál lenyűgöző.

Chocho

Remélem, hogy hallgat rám a játékvilág és pár éven belül a pucér démonkaszaboló iskolás lányok által fémjelzett NTGDKSRPG (a megfejtőnek jutalompofon jár) műfaj kerekedik felül a sok unalmas MOBA-n és MMORPG-n. Olvassák ezt a Blizzardnál? Ez a jövő, hívjatok!

Mo

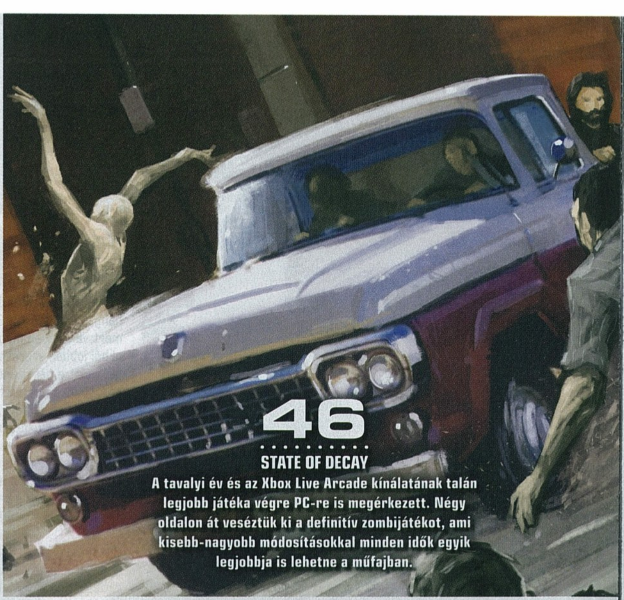
Hogy mi jöhet még a ZOMBA után? Lehetne mondjuk autóverseny-szimulátor élőhalottakkal, amiben a célba érés mellett a mitfárerünket is felfalhatnánk plusz XP-ért, de egy zombis focimenedzsert is el tudok képzelni, amiben a feladat a csapat „egyben tartása" lenne.



32

DARK SOULS II

Amikor az ember azt hinné, hogy nincs olyan kiadó, aki pénzt merne fektetni egy nagy költségvetésű, de abszolúte rétegjátékba, megtörténik a csoda: hamarosan megkapja megérdemelt második részét a Dark Souls, a piac legkeményebb szerepjátéka!



46

STATE OF DECAY

A tavalyi év és az Xbox Live Arcade kínálatának talán legjobb játéka végre PC-re is megérkezett. Négy oldalon át veséztük ki a definitív zombijátékot, ami kisebb-nagyobb módosításokkal minden idők egyik legjobbja is lehetne a műfajban.

Tartalom

ELŐZETES

008 Hírek
012 Indie-hírek
014 Space Engineers
015 Volume
016 100 játék az idei évre
022 Wolfenstein: The New Order
024 Raven's Cry
026 Dying Light
030 Castlevania: Lords of Shadow 2
032 Dark Souls II
036 DayZ
038 SMITE

TESZT

046 State of Decay
050 Battlefield 4: China Rising
052 BioShock Infinite: Burial At Sea
054 The Sims 3: Előre a jövőbe
055 Contrast
056 Broken Sword 5: The Serpent's Curse
058 The Walking Dead: Season 2 – Episode 1
062 Injustice: Gods Among Us
064 Eldritch
065 Risk of Rain
066 Football Manager 2014
068 Gran Turismo 6
070 FIFA 14
071 Need for Speed: Rivals
071 Battlefield 4
072 Forza Motorsport 5
073 Ryse: Son of Rome
074 Killzone: Shadow Fall
076 Dead Rising 3
078 Mobiljátékok

PC GURU EXTRA

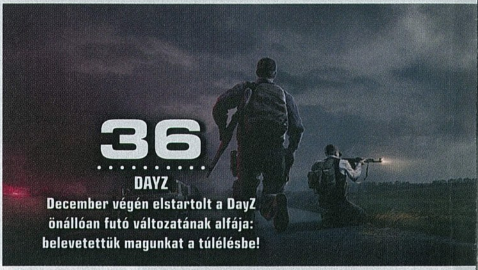
080 Path of Exile: tippek-trükkök és tanácsok
084 Sprite-tal fűtött tesztoszteron
102 2014, a biztonsági kihívások éve

HARDVER

094 Hardverhírek
096 ASUS Zenbook UX301LA
098 Casio G-Shock GB-X6900B
100 Hardverbemutató
101 Huawei Ascend P6
104 Guru ÁlomPC
106 Hardvermentőöv

ROVATOK

042 Free-to-play játékok a Steamen
086 Klasszikusok újrajátszva
088 Top 5 legjobb vétel
089 Nosztalguru
090 Gondolatébresztő
092 Játékmentőöv
108 Levrov
110 Külvilág
112 Egy kis közösségi élet



36

DAYZ

December végén elstartolt a DayZ önállóan futó változatának alfája: belevetettük magunkat a túlélésbe!

50

BATTLEFIELD 4: CHINA RISING

Szervergondok árnyékában jelent meg a Battlefield 4 első kiegészítője, egy kisebb csomagnyi új térképpel és egyéb extrákkal.

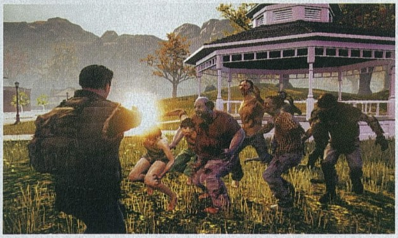
58

THE WALKING DEAD: SEASON 2

Másfél évvel az első évad indulása után végre folytatódik a zseniális Walking Dead-játék!

DVD-TARTALOM

A hideget és a havat most is a Pokolból hozzuk

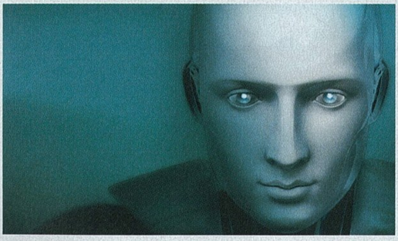


PC GURU LIVE — VIDEOTESZTEK

Ahogy lehullottak az utolsó tüskék is a szobánkban szenvedő fenyőfánkról, úgy tűntek el az új játékok a boltok polcairól. Januárra szinte alig akadt tesztelni való példány, így minden igyekezetünk ellenére sem tudtunk videót készíteni a Destinyből vagy a Titanfallból. Megjött viszont a Battlefield 4 első DLC-je, a China Rising, leteszteltük a PS3-exkluzív Gran Turismo 6-ot, és megnéztük, milyen lett a State of Decay PC-s változata. Ha pedig moziba vágytok, akkor érdemes végignyálazni a filmelőzeteseinket is!

JÁTÉKVIDEÓK — ELŐZETESEK

Bár az, hogy mivel játszunk februárban, még nem teljesen tiszta számunkra, de hogy mivel játszunk majd 2014 második felében, már kezd egyre világosabban látszani. Köszönhető mindez a jobbnál jobb előzeteseknek, melyekből most több mint 1 gigabyte-nyi található a DVD-mellékletünkön, köztük olyan szuperprodukciókkal, mint a Thief, vagy a Techland új zombis csodája, a Dying Light. Ez utóbbi különösen jónak ígérkezik – miután megnéztük a lemezünkre felkerült három videót, rögtön feljebb ugrott a várólistánkon pár helyet.



TURKÁLÓ — INGYENES PROGRAMOK

2014-ben sem maradtok felhasználói programoktól hemzsegő Turkáló-rovat nélkül, ahova ebben az évben is friss, hasznos és ingyenesen használható applikációkat igyekszünk majd feltenni. Amennyiben egy jó képnézegetőre, egy könnyen kezelhető CD/DVD író programra, friss Nvidia- és AMD driverre, rendszeroptimalizáló szoftverre, na és persze elengedhetetlen vírusirtóra vágynátok, mindenképp kukkantsatok be ide, ugyanis Chris válogatásában csupa olyan szoftvert találhattok, melyek legjobbak a kategóriájukban.

EXTRA TARTALOM — INGYENES JÁTÉKOK

Januárban nemcsak a rezsink, de a teljes játékunk mérete is alaposan lecsökkent, ezért rengeteg hely jutott az olyan nyalánkságoknak, mint az ingyenes játékok. Rögtön találtunk is nyolc olyan példányt, amelyekről úgy éreztük, hogy érdemes megosztanunk veletek. Itt van például a Heroine's Quest című point 'n' click kalandjáték, amely nemcsak humorban, de fordulatokban és retróhangulatban is gazdag, ám bőséges volt a termés horrorjátékok terén is, aminek bizonyítéka három kiváló szoftver a korongunkon.

ÍZELÍTŐ

Most, hogy alaposan teleettük magunkat az ünnepek alatt, talán ki kellene menni egy kicsit a szabadba mozogni egy keveset, mielőtt még ideér a tél és a fagy, és vége szakad ennek a kellemes, meleg tavasznak..., ami valahogy januárra esett, a szokásos április helyett. Ah, csak vicceltünk, inkább nézzük meg gyorsan, milyen teljes játék van a PC Guru DVD-mellékletén! Illetve nemcsak teljes játék, hanem sok más ingyenes apróság is, például mozielőzetes, videoteszt és játékajánló, így lesz mivel eltölteni a sötétnek ígérkező délutánokat és estéket, hisz tudjátok: „gyün a zimankó!"

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 5YHBWDKZ

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 7**-es verzióját. A jelen számunkban található kód **2014. március 1-ig** érvényes.

Overlord II

[ÍRTA CHRIS] ***Reklámblokkok a filmek közepén, moziban beszélgető majmok, index nélkül sávot váltó autósok, bosszúszomjas tanárok. Mindennapos idegesítő dolgok, amiket kénytelenek vagyunk folyamatosan lenyelni. De nem kell tovább!***

Legalább egyszer mindenki életében eljön az a pillanat, amikor szeretne valami gonoszságot elkövetni. Mentost rakni a kolléga kólájába és megkínálni vele, vagy képernyőmentést csinálni a desktopjáról, levenni az ikonokat és betenni azt háttérképnek. Vagy egyszerűen csak elgáncsolni az osztály bunkóját a folyosón, és azt mondani, hogy a mellettünk álló srác volt. De nem teszünk ilyeneket. Nem, mert mi alapvetően jó gyerekek vagyunk. Ám néha tényleg jó lenne. Ilyenkor elképzeljük, hogy vajon egy másik életben miként vennénk elégtételt mindazért a megaláztatásért és szomorúságért, amit mások okoztak nekünk. Szerencsénkre a gőz kiengedésére mindig kéznél voltak a videojátékok, amelyekben vérszomjas katonától kezdve gazdag polgármesteren át bárkit alakíthattunk. Akár még egy olyan démoni vezetőt is, mint az Overlord II főszereplője.

E havi teljes játékunkban ugyanis egy gonosz nagyurat személyesítünk meg, akinek sanyarú sorsát már a kezdetektől végigkísérhetjük. Főhősünk szegény, különc gyerekként éli életét egy csendes kisvárosban, ahol épp a karácsonyra készülődnek. Megfigyelhetjük, ahogy csak azért, mert képes egy csettintéssel tüzet csiholni kezében, az amúgy jólelkű fiúcskát szépen lassan kiveti magából a társadalom. Először csak kigúnyolják, aztán kiközösítik, de szerencséjére hamar új barátokra tesz szert. No, nem épp a legideálisabb fajtából, hiszen gonosz kis manókkal bútorozik össze, akik annyira csodálják, hogy idővel követni kezdik minden parancsát. Talpnyalói örömmel vesznek elégtételt mindazért a megaláztatásért és gyötrelemért, amit az évek során kellett elviselnie. Ez persze nem egy finom művelet: egész egyszerűen mindent apró darabokra törnek, amihez csak hozzáérnek, de ez már legyen más problémája. Hősünkkel együtt mi magunk is vigyorogva figyeljük, ahogy az otthonunkként szolgáló kis falvacska élete egyik pillanatról a másikra teljesen megváltozik. Gonosznak lenni jó!

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Triumph Studios

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
van

GÉPIGÉNY

3 GHz CPU, 256 MB VGA (ATI X1600 vagy jobb), 1 GB RAM, 5 GB HDD

INFO

A nagysikerű Overlord folytatása eredetileg 2009 nyarán jelent meg.

THIS IS A BEGINNING OF A BEAUTIFUL FRIENDSHIP

Az Overlord II-ben tehát egy gonosz nagyurat alakítunk, akinek feladata az, hogy igába hajtsa a környező vidék embereit, akik eddig kényelmesen élték egyszerű életüket az úgynevezett Dicső Birodalomban, ami egyébként leginkább az ókori Rómára és csatolt területeire emlékeztet. Hősünk egymaga persze nem veheti fel a harcot ezzel a gusztustalanul boldog, lusta civilizációval, de szerencséjére erre nincs is rászorulva. Küldetésében számtalan csatlósa lesz segítségére, akik hasonlóan az előző részhez, ezúttal is követik uruk minden parancsát. Játékosként csupán annyi a dolgunk, hogy rámutatunk egy adott területre, szörnyecskéink pedig máris porrá zúzzák az ott található kunyhókat, ládákat, vagy épp ellenséges katonákat. Sőt, ha a helyzet úgy kívánja, még ostromgépeket is irányíthatnak. A gond csak annyi, hogy ezek a puhatestű kis csatlósok fogyóeszközök – szerencsére szinte bármikor kérhetünk további utánpótlást belőlük, ha netán kimerülne a készletünk. Ehhez csupán keresnünk kell egy portált, amin keresztül eljuthatnak hozzánk, és biztosítani a művelethez szükséges életenergiát, amit a helyi állatvilág szolgáltat számunkra. Bébifókák, fákat ölelgető tündérek, ilyenek. Tudjátok, a szokásos dolgok, amiket minden gonosz előszeretettel pusztít – reméljük, nálatok sem jelent ez komolyabb fennakadást.

A kis pokolfajzatok elképesztő lelkesedéssel és önfeláldozással hajlandóak a halálba menetelni

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

A HUNosítók csapatnak hála az Overlord II esetében is elérhető a teljes magyar lokalizáció: a DVD-re ezúttal is felraktuk a szorgos fordítók munkáját. A telepítőprogram ugyan nem találja meg automatikusan az Overlord II könyvtár pontos helyét, de ezt pár kattintással kézzel is be lehet állítani, onnantól fogva pedig magyar feliratokkal vár a pokoli kaland!

Talán mondanunk se kell, hogy csatlósaink rettentő fontos szerepet töltenek be életünkben. Nemcsak azért, mert elvégzik helyettünk a piszkos munkát, de különlegesebb fajtáik segítségével képesek lehetünk felvenni a kesztyűt a természet tomboló, gyakran utunkat álló erejével is. Ott van ugye a víz, amibe szerencsétlen barna impjeink azonnal belefulladnak. Igen ám, de a játék későbbi szakaszában találunk kék követőket is, akik már könnyedén suhannak át az efféle akadályokon. A piros színűek is hasznosak, ők felzabálják az elénk tornyosuló tüzes torlaszokat, lángra lobbantják a gyúlékony ellenfeleket, valamint begyújtják a bombák végéből kilógó kanócokat, amelyekkel sziklafalakat rombolhatunk darabokra. Mindegyik csatlós előszeretettel pakolja magára a levert katonákból felvett holmikat, sőt, még a farkasok is jó barátaik, ezért azok hátára pattanva képesek lesznek kisebb akadályok felett átugrani, vagy ellenségeinket gyorsabban maguk alá gyűrni.

PIHENJÜNK MEG EGY PERCRE!

Alattvalóink tehát jó szolgálatot tesznek nekünk, de időről időre nekik és nekünk is meg kell pihennünk, hogy rendezzük sorainkat, feltöltsük készleteinket, és megtudjuk, mi zajlik a nagyvilágban. Erre tökéletes hely föld alatti búvóhelyünk, ami nemcsak kényelmes otthont biztosít csatlósaink és jó magunk számára, de bevehetetlen erődöt is – már amennyiben egy lávatenger közepén magasodó sziklatömbnél beszélhetünk kényelemről, ugye. Egy gonosz nagyúr számára persze ez a hely a célnak tökéletesen megfelel, ahol egyébként a zsákmányolt kincsekből fejleszthetjük seregünket (minden csatlósfajt külön-külön), új fegyvereket és páncélokat kovácsoltathatunk magunknak, valamint tróntermünkben audienciát tarthatunk azok számára, akik elénk kívánnak járulni ügyes-bajos dolgaikkal. Ezeket hívhatjuk küldetéseknek, de mivel egy olyan rettentő fontos fickónak, mint mi, senki nem adhat parancsot, legyenek inkább idegesítő problémák, amikkel sajnos foglalkozni kell.

Az Overlord folytatása mérföldekkel jobban sikerült, mint az elődje, és még ennyi év elteltével is remek szórakozást nyújt.

Ezek megoldásához az Overlord II mondhatni sandbox játékmenetet kínál, főhadiszállásunkból több helyszínre is elindulhatunk egyidejűleg. Külön érdekesség, hogy a játék végigjátszása során bármikor visszatérhetünk azokra a területekre, amelyeket egyszer már végigfosztogattunk. Ezeken a helyeken újra kincseket gyűjthetünk, hogy továbbfejlesszük képességeinket és seregünket, valamint eljuthatunk olyan titkos helyszínekre is, melyeket csak különleges csatlósokkal (piros, kék vagy zöld) közelíthetünk meg. Őket ugyanis nem azonnal, hanem szépen lassan kapjuk csak kézhez a történet végigjátszása folyamán. Idegesítő, tudjuk, de ez van, nem mi írtuk a történetet. Ha mi írtuk volna, akkor úgy kezdődne, hogy sztrádát építünk a Dicső Birodalom fővárosának helyére. A történet egyébként Rhianna Pratchett, a híres fantasyíró, Terry Pratchett lányának agyszüleménye – nála lehet panaszkodni.

A PUSZTÍTÓ TE VAGY!

Az Overlord II egy közel négyéves játék, de szerencsére a külsején ez egyáltalán nem látszik. A grafika még most, 2014-ben is felettébb impozáns, a mai gépeken pedig már attól sem kell tartanunk, hogy a fizikai motornak köszönhető rombolás megakasztja az animációs fázisokat. Minden folyékonyan, látványosan robban darabokra vagy omlik össze, igazi öröm ez a szemnek. Sajnos a fülünket érintő kényeztetésről már nem áradozhatunk, ugyanis előfordulhat, hogy furcsa csendre leszünk figyelmesek ott, ahol épp egy látványos animáció pereg a képernyőn, de reméljük, ez az apróság nem szegi kedveteket egy kis pusztítás közepette. Azt is kénytelenek vagyunk megjegyezni, hogy az Overlord II bizony nem egy könnyű játék. Anyámasszony katonáira, törékeny lelkű, mindent hamar feladó nagyurakra nincs szükség, tehát érdemes alaposan felkötni azt a bizonyos gatyát, ha úgy döntötök, hogy nekiveselkedtek az idegesítően vidám társadalom teljes elpusztításának. Te elég tökösnek érzed magad ehhez a feladathoz? Ha igen, akkor itt az ideje beállni a gonoszok közé!

Ilyen és ehhez hasonló hatalmas szörnyekből bőven akad a játékban. A szerencsétlen pokolfajzatok ilyenkor mindig a rövidebbet húzzák, de a túlerőnek, na meg az ezüstfegyvernek hála végül mindig győztesként távozik a nagyúr.

STEAMBOX INVÁZIÓ A 2014-ES CES-EN

Lapzártánkkal párhuzamosan vette kezdetét Las Vegasban a világ legnagyobb technológiai kiállítása, a 2014-es CES. A világ összes hardvergyártóját megmozgató rendezvény minden eddiginél több figyelmet kapott a videojáték-ipar részéről, ami szinte kizárólagosan egyetlen cégnek köszönhető: a Valve-nek. A Steammel megtollasodott egykori játékfejlesztő stúdió a CES-t választotta helyszínül a hivatalos Steambox bemutatóhoz, és a cég sajtórendezvényén debütáltak azok a gyártók, melyek saját hardverrel támogatják a Valve kezdeményezését. Habár az eseményen „csak" 12 partnercég vett részt, valójában 14 konfiguráció került bejelentésre. Igyekeztünk összegyűjteni az összeset, fontos azonban leszögezni, hogy a feltüntetett árak kizárólag az Egyesült Államokra vonatkoznak, és a bemutatott gépek is az ottani piacra készülnek. Jelenleg nem tudjuk, hogy ki, mikor és milyen konfigurációval áll ki az európai piacra.

ALTERNATE

1339$

CPU: Intel Core i5 4570
RAM: 16 GB
VGA: Gigabyte GTX 760
HDD: 1 TB SSHD

CYBERPOWERPC

499+$

CPU: AMD / Intel Core i5
RAM: 8 GB
VGA: AMD Radeon R9 270 / NVIDIA GTX 760
HDD: 500 GB

DIGITAL STORM - BOLT II

2584$

CPU: Intel Core i7 4770K
RAM: 16 GB
VGA: GTX 780 Ti
HDD: 1 TB HDD + 120 GB SSD

GIGABYTE - BRIX PRO

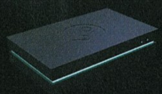
-

CPU: Intel Core i7 4770R
RAM: 2 x 4 GB
VGA: Intel Iris Pro 5200
HDD: 1 TB SATA 6 Gb/s

FALCON NORTHWEST

1799 - 6000$

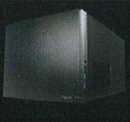
CPU: Szabadon választott
RAM: 8-16 GB
VGA: NVIDIA GeForce GTX TITAN
HDD: Maximum 6 TB



iBUYPOWER

499+$

CPU: Négymagos Intel / AMD
RAM: 8 GB
VGA Radeon GCN
HDD: 500 GB+



MATERIAL.NET

1098$

CPU: Intel Core i5 4440
RAM: 8 GB
VGA: MSI GeForce GTX 760 OC
HDD: 8 GB + 1 TB SSHD

ORIGIN PC - CHRONOS

-

CPU: Intel Core i7 4770K (3.9-4.6 GHz)
RAM: Egyedi
VGA: 2x 6 GB NVIDIA GeForce GTX TITAN
HDD: Egyedi

NEXT SPA

-

CPU: Intel Core i5
RAM: 8 GB
VGA: NVIDIA GT 760
HDD: 1 TB

SCAN - NC10

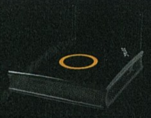
1090$

CPU: Intel Core i3 4000M
RAM: 8 GB
VGA: NVIDIA GeForce GTX 765M
HDD: 500 GB

WEBHALLEN

1499$

CPU: Intel Core i7 4771
RAM: 16 GB
VGA: NVIDIA GTX 780
HDD: 1 TB SSHD



ZOTAC

599$

CPU: Intel Core
RAM: Nem eldöntött
VGA: NVIDIA GTX
HDD: Nem eldöntött

ÚJ REKORDOT ÁLLÍTOTT BE DECEMBERBEN A VALVE-FÉLE STEAM: 7 MILLIÓ FELHASZNÁLÓ VOLT EGYSZERRE ONLINE A HÁLÓZATON.

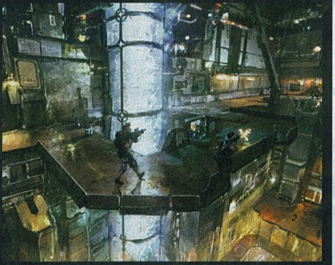
Sikeresek, és még 30 évesek sincsenek

Idén is a szokásos listájával vágott neki a januárnak a patinás **Forbes** magazin. Az üzleti világ legfontosabb történéseivel foglalkozó kiadvány a legsikeresebb, 30 éven aluli, hatalmas befolyással rendelkező férfiakat és nőket rangsorolta, és idén rengeteg számunkra is ismerős név jutott be a klubba – a videojáték-iparnak eddig ez a kiváltság csak nagyon ritkán adatott meg. Az első helyen az Oculus VR alapítója, Palmer Luckey áll, de a listán szerepel Gearbox vezető írója, Anthony Burch, a Microsoft Game Studios producere, Jessie Coombs, a Humble Bundle alapítója, John Graham, a Naughty Dog vezető FX-grafikusa, Keith Guerrette, a Ubisoft Montreal játéktervezője, Stephanie Harvey, sőt, még egy szakmabeli újságíró, a Joystiq főszerkesztője, Ludwig Kietzmann is befért az első 20 közé.

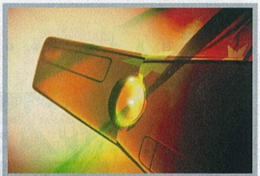
Mobiltelefonos Hitman-játékot készít a Square Enix Montreal... ami azért furcsa, mert egészen 2013-ig egy AAA-kategóriás, következő generációs konzolokra szánt Hitmanen dolgoztak. Az éles váltás pontos okai nem ismertek, de a Square Enix döntése nem befolyásolja az IO Interactive ügymenetét: ők továbbra is a maguk terveit követve készítik a Hitman-széria következő, PC-re és konzolokra szánt epizódját.

Veteránok fejlesztik az Outrise-t

Szövetségi város, 2094. Két frakció küzd a világ utolsó, még működő pénzügyi rendszerének irányításáért. A CryptoCoin, a digitálisan kódolt valuta a Bitcoinhoz hasonlóan működik, csak épp a távoli jövőben ez az egyetlen megmaradt pénznem. Mindenki ezzel fizet, minden tranzakció ezt használja. A pénz, mint kézzel fogható dolog már nem létezik, minden a digitális térben zajlik – aki ezt uralja, az egész jövőt irányítja. A hatalom jelenleg az USF, az Egyesült Államok Föderációja kezében van, amely vasököllel kormányzó rendőrállamként tartja fenn a rendet. Aki ellenáll, letartóztatják, és nyom nélkül eltüntetik. A szabadság és a demokrácia ismeretlen fogalom. A város alatt azonban már szerveződik egy hackerekből és ellenállókból álló csoport, az **Outrise**, amely célul tűzte ki a CryptoCoin hálózat megkaparintását, és a Föderáció megdöntését. A kormány nem hagyja válasz nélkül a fenyegetést, az USF egy különleges csoportja megkezdi a harcot az Outrise-zal, és a háborúból neked is ki kell venned a részed. Izgalmasnak hangzik? Az is, ráadásul nem akárkik csinálják: az Outrise csapatában a Hawkenen és a Crysis-sorozaton is dolgozó veteránok találhatók, akik a Left 4 Dead 2 játékmenetét próbálják ötvözni a Shadow of the Colossus hangvételével, és a Deus Ex jövőképével. Az egyjátékos kampányt egy 16 fősre tervezett multiplayer támogatná, ahol hatalmas mechák csapnának össze. Miért a feltételes mód? Mert papíron akármennyire is fantasztikus az Outrise, és hiába öltek már bele egy évet a fejlesztők, játékról még nem beszélhetünk. A csapat jelenleg a finanszírozás kérdésén töri a fejét, így a közeljövőben akár a Kickstarteren is viszontláthatjuk a projektet – a boltok polcain viszont még egy jó darabig biztosan nem.



Egyetlen előfizetés alá költöztetheti PC-s játékait a Sony Online Entertainment. A terv szerint havi 15 dollár hozzáférést biztosítana a Planetside 2-höz, az Everquest Nexthez, és az összes többi SOE-címhez. Ez kifejezetten forradalmi ötlet: mivel egyetlen kiadó sem rendelkezik ennyi előfizetési díjas MMOG-val, ezért hasonló példával még sosem találkozhattunk.



Tényleg igaznak bizonyult a tavaly őszi híresztelés: a kínai állami tanács 14 év után feloldotta a videojáték-konzolok árusításával kapcsolatos tilalmat. Az új rendelet lehetővé teszi a Microsoft, a Sony és a Nintendo számára, hogy kihasítsák a maguk szeletét a több milliárd dolláros kínai piacból, ahol a tiltás miatt eddig szinte kizárólag PC-n voltak videojátékok.

Jövőre biztosan nem lesz MLB 2K-játék

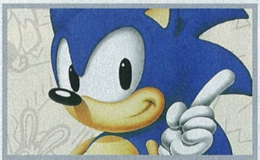
Jövőre biztosan nem, de lehet, hogy belátható időn belül sem lesz többé MLB-játék a 2K Sportstól. A kiadó az **MLB 2K**-sorozat minden hivatalos weboldalát leállította, és a saját honlapjáról is törölt minden utalást a szériára. Az amerikai baseballal foglalkozó széria ama Visual Concepts műve, amely napjaink vezető kosárlabdajátékát, az NBA 2K-sorozatot is fejleszti. A döntés hátterében a tavalyi MLB hatalmas bukása állhat, illetve a Sony féle MLB: The Show sikere – a piac ezzel egyszereplőssé vált, pont, ahogy az amerikai foci esetében.

Decemberben mindenki DayZ-t vett

A januári PC Gurut is ostrom alá vette a Bohemia Interactive sikerjátéka: a **DayZ**-ről kétoldalas előzetesünk mellett a 100-as listánkban is tettünk említést, de a hírek rovat sem úszhatta meg élőholtak nélkül. A minden idők egyik legsikeresebb és legnépszerűbb modjából faragott, önállóan futó változat alfája december 16. óta érhető el a Steam hálózatán, és azóta nem lehet levakarni az eladási lista éléről: már 800 ezer példány kelt el belőle, annak ellenére, hogy a bétaállapotot legkorábban csak jövő ősszel fogja elérni.

Tovább folytatja a World of Warcraft-szerverek összevonását a Blizzard. Január 9-én 18 realmot költöztettek el, és idén még legalább 15-re vár hasonló sors. A lépések célja, hogy az alacsony populációval rendelkező világokba visszaköltözzön az élet, megnövekedjen az egy zónában lévő játékosok száma, és mindenki számára olyan nyüzsgő legyen az MMORPG, mint fénykorában. Erre szükség is van: a WoW aktív felhasználóinak száma már alulról nyaldossa a 7,5 milliót.

A LAPZÁRTÁNKAT MEGELŐZŐ ÓRÁBAN VÉGRE BEJELENTETTE A 2K AZ EVOLVE-OT, A LEFT 4 DEAD CSAPAT ÚJ JÁTÉKÁT.



Tragikus hirtelenséggel elhunyt Greg Martin, minden idők egyik legtermékenyebb videojáték-rajzolója. Martin hosszú karrierje során dobozképek sokaságát gyártotta: nevéhez fűződik az összes korai Sonic-epizód, a Flinstones és a Jetsons játékok borítója, de több tucat egyéb programhoz is asszisztált a kilencvenes évek elején. Nyugodjék békében, köszönjük a csodás munkákat!

Folytatódik az MX vs ATV-sorozat

Nem ült sokáig a tavaly komoly bevásárlásba vágó Nordic Games egyik új szerzeményén: már idén új epizódot kap az MX vs. ATV-sorozat. A tűzkeresztségben az **MX vs. ATV Supercross** nevet kapó játék valamikor az év első felében landol PC-n, PS3-on és Xbox 360-on, feltehetően nem dobozos, hanem letölthető formában. A Nordic az utolsó THQ-aukción jutott hozzá az MX vs. ATV-hez, és annak eredeti fejlesztőcsapatával lehel új életet a 2011 óta szunnyadó franchise-ba. Remélhetőleg ez csak a kezdet: az osztrák cégnél többek között ott van még a Darksiders, a Red Faction, a Destroy All Humans és a Summoner is.

Három nagy kaliberű játékot csatlakoztat le az internetről a Sony. Január 28-án a MAG és a két SOCOM szervereit kapcsolják le, amit március 28-án a három Resistance-epizód gépparkja követ. A sort a Gran Turismo 5 zárja május 20-án – ennél egyértelműbb jele nem lehet annak, hogy lezajlott a generációváltás, és most már minden figyelem a PlayStation 4-et övezi a Sony részéről.

Nyáron érkezhet a Kingdom Under Fire 2

Ismét letette a nagyesküt az angol nyelvű **Kingom Under Fire 2** kapcsán a koreai Blue Side. Az MMORPG története nem mentes a csalódásoktól: a 2008-ban bejelentett online szerepjáték már több alkalommal is csúszott, és több éves lemaradásban van az eredetileg kitűzött megjelenési dátumhoz képest. A friss ütemterv szerint az év első felében kezdődik meg a bétateszt, a végleges változat pedig már a nyáron elkészül, ráadásul PC mellett PS4-re is megjelenik – utóbbi állítólag még szebb is lesz, és extra tartalommal várja az érdeklődőket.

PÉNZ BESZÉL: ÜZLETI HÍREK

PERT VESZTETT A NINTENDO

Rosszul jött ki a Nintendo a legutóbbi szabadalmi peréből: a bíróság nem az ő javukra ítélt. A 2011-ben kirobbant, és egészen idén januárig húzódó ügy a **Nintendo 3DS**-t, a japán nagyvállalat hordozható konzolját érinti, annak is a szemüveg nélküli 3D technológiáját, amit a Tomita Technologies szabadalmaztatott. Hol a probléma? Ott, hogy a Nintendo egy fillér jogdíjat sem fizetett a szabadalom használatáért. A friss ítélet szerint a Nintendo a 3DS és a 3DS XL nagykereskedelmi árának 1,82 százalékát köteles a Tomita felé utalni, mind visszamenőlegesen, a már eladott gépek esetében, mind azon 3DS-ek után, amit ezt követően értékesítenek. A végzés nem érinti a Nintendo legutóbbi gépét, a Nintendo 2DS-t, hiszen abból már kispórolták a 3D-t.

SZIVÁROG AZ EA-HAJÓ

Több **Electronic Arts** felső vezető is benyújtotta a felmondását január első hetében. A kivándorlást a már így is alig pár főt foglalkoztató Criterion Games kezdte: a csapat gyakorlatilag teljesen szétesett, szeptemberre 15 főre zsugorodtak, de januárban az alapítóikat, Fiona Sperryt és Alex Wardot is elvesztették, és ez a bezárás előjele is lehet. A januári exodus legnagyobb vesztesége mégis Dave Roberts, a PopCap vezérigazgatójának kilépése, aki az Electronic Arts korszak óta igazgatta a casual játékokra szakosodott PopCap-gyárat. Hasonló lépésre szánta rá magát a szintén a casual piacon aktív Chillingo két alapítója is: Chris Byatte és Joe Wee indokait sajnos nem ismerjük, így csak találgathatunk, hogy vajon miért pont most, és miért ennyien hagyják ott az EA fészkét.

ÚJABB EMBERT VESZÍTETT A VALVE

A 2013-ban több munkatárstól is megváló Valve újabb kulcsfontosságú figurától volt kénytelen elbúcsúzni. Ezúttal **Clint Hocking** lépett le. Hocking neve rengeteg AAA-kategóriájú szoftver kapcsán lehet ismerős: ő volt felelős a Far Cry 2-ért és a Splinter Cell: Chaos Theoryért is. A Ubisoft-tól való távozása után a LucasArts-nál tengette a napjait, ahonnét még a Disney felvásárlási akciója előtt távozott. 2012 júliusában csatlakozott a Valve-hez, ahol egy tavalyi, belsős adatbázis-szivárgás alapján a Left 4 Dead 3-on működött közre. A Valve vezére, Gabe Newell egy januári interjúban beszélt arról, hogy jelenleg nem érdekeltek az egyszemélyes történetek elmesélésében, a stúdiót most a multiplayer hajtja – ez megmagyarázza azt is, miért nincs Half-Life 3, és miért távozhatott az alapvetően kampányokat készítő Hocking.

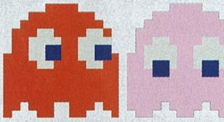
FEBRUÁR 14-ÉN, VALENTIN NAPON JELENIK MEG AZ ÖSSZES FAR CRY EPIZÓDOT TARTALMAZÓ FAR CRY: THE WILD EXPEDITION.

Deadbreed, a komor, felnőttes MOBA

Megoszlanak a vélemények arról, szüksége van-e a világnak még egy MOBA-ra (és egyáltalán a műfaj elbír-e tartani ennyi játékot), de a **Deadbreed** mögött álló, névtelen svéd fejlesztőcsapatot ez egyáltalán nem érdekli. Mit ad isten, ez is pont olyan lesz, mint a League of Legends, a DOTA 2, vagy épp a SMITE. Legalábbis első látásra: a svédek állítják, hogy a hasonlóság csupán az alapszabályok esetében fedezhető fel. Bár a Deadbreed is MOBA, de sokkal pergősebb a tempója, mint a műfaj többi tagjának. Ezt annak köszönheti, hogy mindössze 6 fő található a csatatereken, vagyis a meccsek is kifejezetten gyorsan véget tudnak érni. A játék egyik nagy vonzereje a hősökben keresendő, akik sötét, komor fajzatok: mindegyikük saját képességekkel rendelkezik, és a meccsek során megszerzett tapasztalati pontjaikat továbbviszik, vagyis ezúttal egy perzisztens rendszer dolgozik a háttérben. Ennek megvan a hátulütője is: a megvásárolt, megszerzett tárgyak kopnak, azokat idővel pótolni kell (ami egyértelműen rengeteg mikroztranzakciót jelent). A Deadbreed nagy hangsúlyt fektet a játékosok közreműködésére, akik nem csak azt dönthetik el, hogy a speciális meccsek során melyek legyenek a bázisokat védő lények, de akár küldetéseket, dungeönöket is kijelölhetnek, így nyújtva extra tartalmat a szokásos MOBA-s játékmeneten túl. A svéd játék még nem rendelkezik megjelenési időponttal, de a Steam Zöld Úton már lehet szavazni rá.

Ismét megdöntötte a saját maga által felállított rekordját az Apple: 2013-ban minden eddiginél több pénzt termelt az App Store. A játékokat, szoftvereket árusító Apple-szolgáltatás 10 milliárd dollárt szedett össze 2013-ban, ráadásul ebből egymilliárd egyetlen hónap alatt, decemberben jött össze. A sikerlista csúcsán a Candy Crush Saga, a Minecraft, a Puzzles & Dragons, a QuizUp és a Clumsy Ninja állt.

Rettentő erősen kezdte karrierjét a november végén megjelent Xbox One. A hazánkban hivatalosan nem kapható konzol december 31-ig bezárólag 3 millió példányban talált gazdára: az európai és az amerikai kontinensen összesen 13 országban forgalmazzák. Az Xbox One várhatóan idén, többek szerint ősszel érkezik meg hivatalosan is Magyarországra.



ÉRKEZŐBEN:

01.09 | PC

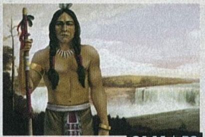
MG Rising Revengeance

11 éve, azaz 2003 óta nem volt PC-n **Metal Gear Solid**, pedig a sorozat első és második része is megjelent a platformra – a többi viszont maradt konzol-exkluzív. Ennek január elején vége szakad: a Platinum Games zseniális hack 'n' slash játéka, a Revengeance 9-én hivatalosan is felkerült a Steam hálózatára, így a lap megjelenésekor ti már a kosaratokba is be tudjátok pakolni!

01.14 | PC

The Banner Saga

Az egyik első sikeres Kickstarter-projekt gyümölcse mostanra ért be. A sokakat felháborító, free-to-play előétel után eddig tartott befejezni az északi mitológia komorabb, felnőttesebb oldalát bemutató szerepjátékot, ahol körökre osztott harcok és párbeszédek egész sokasága várja az érdeklődőket. Legalább a monitoron tél lesz, ha már a szabadban 10 fok van.



01.14 | PC

EU IV: Conquest of Paradise

A tartalmas, ténylegesen érdekes mikrotranzakciók és a vaskos, rengeteg újdonságot hozó kiegészítők sodrásában jól evező Paradox január elejére időzítette az Europa Universalis IV első nagyobb bővítményét. A **Conquest of Paradise**-ban Amerikát lehet meghódítani, méghozzá randomizált felosztással, vagyis minden kísérlet során egy teljesen újrarajzolt Újvilág várja a bátor felfedezőket.

01.15 | PC, PS3, X360

Assassin's Creed Liberation HD

A sok szempontból csalódást okozó, PlayStation Vita-exkluzív **Assassin's Creed III** mellékjáték a PC Guru előtt egy nappal jelenik meg PC-re, PS3-ra és X360-ra, és a ráncfelvarráson kívül a Ubisoft a tartalomba is belenyúl. Feszesebb tempójú missziók, extra küldetések, módosított helyszínek és kibővített lehetőségek várják azokat, akik megszavazzák a bizalmat ennek az olcsó AC-epizódnak.

PLAYSTATION NOW NÉVEN INDÍTJA EL A NYÁRON PS1, PS2, PS3 JÁTÉKOKAT STREAMELŐ SZOLGÁLTATÁSÁT A SONY.

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

Paper Sorcerer

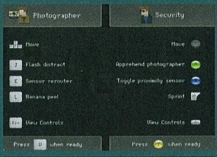
http://www.ultrarunaway.com/

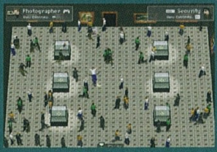
Röviden? Ha tetszett a Legend of Grimrock, akkor az Ultra Runaway Games alkotását imádni fogod! A Paper Sorcerer egy klasszikus, belső nézetű és körökre osztott, csapat alapú csatákat kínáló dungen crawler RPG, egészen egyedi látványvilággal, remekül megírt szövegkönyvvel, kiváló hangulattal. Hősünk egy gonosz varázsló, akit egy dimenziókon túli börtönbe zártak, ám az őt fogva tartó mágikus ereklye szelleme felkínálja számára a menekülést. Ahogy nő az erőnk, úgy idézhetünk magunk mellé segítőket – vérfarkas, imp, csontvázharcos, vámpír, troll és egyéb rusnya, ám felettébb hasznos teremtmény alkothatja szedett-vedett hadseregünket, melyet természetesen a lootból összeszedett felszerelési tárgyakkal tovább erősíthetünk. A harc jó taktikai érzéket igényel, no meg képességeink ügyes használatát – minderről magatok is meggyőződhettek, hiszen a http://ultrarunaway.itch.io/paper-sorcerer-demo oldalról letölthetitek a demót, és ha tetszik a játék, tényleg röhejes ötdolláros áron megvásárolhatjátok a hivatalos oldalon, ráadásul a demó mentéseit át lehet importálni a teljes programba. A Paper Sorcerer már nemcsak egy igen sikeres Kickstarter kampányt tud maga mögött (másfél éve a kért összeg háromszorosát gyűjtötte össze), de a Steamen is zöld utat kapott, így hamarosan megjelenik a Valve áruházában is.

No Photos, Please!

http://www.indiedb.com/games/no-photos-please

A The Basement Studios nevű, háromfős máltai csapat érdekes játéka, melyre már a Greenlighton is szavazhattok, alapelvében picit hasonlít a Spy Partyra. Egy kétfős (egyelőre csak lokális multi van) mókáról van szó, amelyben az egyik játékos egy fotóst alakít, a másik egy civil ruhás biztonsági őrt. A két koma egy zsúfolt kiállítóteremben tartózkodik – előbbi feladata, hogy lefotózza az összes műtárgyat, utóbbié, hogy elkapja őt. Az őrnél van egy kütyü, mely jelzi a közelben lévő fényképezőgépeket, a fotósnál viszont egy másik, bárhová letehető készülék, mely megzavarja ezt a berendezést. Ráadásul, ha szorul a hurok, emberünk elhajíthat egy banánhéjat, melyre rálépve a strázsa pár pillanatra elveszti az eszméletét, illetve a vakujával el is vakíthatja ellenfelét – persze ez



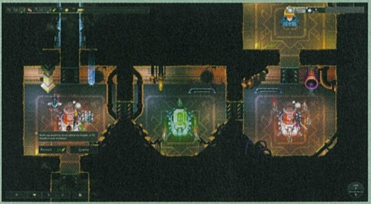


könnyen leleplezheti őt. Ha sikerült egy fényképet készíteni, az őrnek két perce van arra, hogy nyakon csípje a garázdát, így egy sajátos és izgalmas macska-egér játék alakulhat ki, ami tényleg jópofa ötletnek tűnik így elsőre.

Dungeon of the Endless

http://www.amplitude-studios.com

A Steam korai hozzáférés programjában már elérhető a párizsi Amplitude Studios (az Endless Space alkotógárdája) új játéka, amely a roguelike dungen crawler és a tower defense műfajok elemeit ötvözi. Alapsztorija szerint egy csapat bűnözőt küldenek egy nemrég felfedezett, lakható bolygóra – ám senki nem sejti, hogy a planéta mélyén egykoron az endless néven ismert ősi faj épített ki egy települést, ráadásul a védelmi rendszer még aktív, ami le is lövi embereink börtönhajóját. Hősünk feladata természetesen a túlélés, aminek érdekében össze kell állnia egyedi képességekkel (és dilikkel) bíró társaival, feltárni a hatalmas komplexum számtalan titkát, és az igencsak szűkös erőforrások felhasználásával kiépíteni saját védelmi állásaikat. A remekül festő Dungeon of the Endless az eddigi visszajelzések alapján komoly kihívás elé állítja a műfaj szerelmeseit, ám kiváló szórakozást nyújt, így megérheti azt a 9-14 eurót, amit jelenleg kérnek az egyelőre alfaállapotban lévő programért.



Chronology

https://www.facebook.com/ChronologyGame

Az ötfős dán OSAO Games első játéka egy rajzfilmszerű puzzle-platformer, főhőse pedig egy feltaláló, aki a világ vége után pár perccel visszautazik a múltba, hogy helyrehozza a dolgokat. A mechanika két pillére az idő előre- és visszapörgetése, illetve segítőnk, Csiga közreműködésével annak megállítása. A valóban remek külső mellé profi hangszínészi munka (Brett Dunnelly és a Psychonautsból vagy a Walking Deadből ismerős Nicki Rapp) és egészen kitűnő, saját gyártású zene társul (belehallgatás és előrendelés: http://chronology.bandcamp.com/), a srácok pedig a Greenlight közösségének támogatásában bíznak – szavazzatok rá, megérdemli! A játék amúgy gyakorlatilag kész, úgyhogy most már tényleg csak a zöld lámpát várja.

No Man's Sky

http://www.no-mans-sky.com/

A tavalyi év végének nagy bejelentése volt a Joe Danger játékkal ismertté vált, négyfős Hello Games új, igencsak ambiciózus projektjének leleplezése. A No Man's Sky egy űrhajós MMO-játék, amelyben azt teszünk, ami csak jól esik, bejárhatjuk a procedurálisan generált csillagrendszert, és leszállhatunk bármely bolygóra, melynek saját ökoszisztémája és ökológiája van. Eközben persze összefutunk más játékosokkal is, akikkel szövetkezhetünk, vagy egymás torkának is ugorhatunk. A srácok Asimovot, Herbertet, Clarke-ot nevezték meg ihletadóul, úgyhogy egy nagy kalappal nekik és nekünk, mert ebből még valami tényleg nagy dolog is kisülhet.

A BŐ ÖT ÉVE KÉSZÜLŐ LUGARU-UTÓD BUNYÓS-NYULAS OVERGROWTH ELÉRHETŐ A STEAM EARLY ACCESS KERETÉBEN, 28 DOLLÁRÉRT.

Centrarion

http://www.centration.co/

Ha a No Man's Sky esetében az „ambiciózus" jelzőt emlegettem, akkor mit mondjak a Centrarionról, amely már bő három éve készül, de alkotója, Aaron Challis évtizedes álmát próbálja megvalósítani benne? A játék szintén sci-fi témájú multis alkotás, amelyben saját űrállomásunkat kell menedzselni. A különféle alrendszerek üzemeltetésére, posztok betöltésére, feladatok ellátására persze más játékosokat kell felfogadni, akik aztán végzik a maguk dolgát (kísérleteznek, gyógyítanak, ételt vagy tárgyakat készítenek, őrködnek, és így tovább), élik saját életüket, fejlődnek és szintet lépnek – hogy aztán egy váratlan esemény megkavarjon mindent. A készítők a „belső nézetű sandbox túlélőhorror" zsánerbe passzírozták be alkotásukat, ami azért sejtet valamit eme eseményről (ami lehet egy fúziós reaktor felrobbanása, de akár egy kedves kolléga szabotázsakciója is), de persze az együttműködés épp ilyen fontos szerepet kap. S bár ahogy említettem, a Centrarion multis játék, lehetőség lesz offline, LAN-on játszani a haverokkal, sőt megjelenéskor kap egy szintén offline, sandbox tréningmódot is, ám a készítők sztorialapú szólista és kooperatív kampányt is terveznek, a nagy álom pedig egy perzisztens MMO, amelyben más űrállomások (azaz szerverek) legénységével is kommunikálhatunk, kereskedhetünk, mi több, meg is látogathatjuk őket. Ehhez persze sok pénz kell – az Angry Engineers 80 ezer dollárt szeretne összeszedni az előrendelésekből, amit a hivatalos oldalon lehet megejteni, a vásárlók pedig Steam-kulcsot kapnak a zárt alfateszthez.

Teslagrad

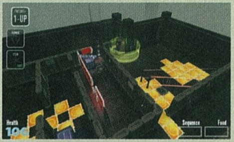
http://teslagrad.com

A norvég Rain Games egy fiatal stúdió, ám első munkájukon ez nem látszik meg. A Teslagrad egy megtévesztően bájos (mit bájos, gyönyörűséges, ráadásul európai stílusú) köntösbe öltöztetett kőkemény és kegyetlen puzzle-platformer, amelyben ifjú és bátor hősünknek egy veszélyekkel teli tornyot kell felfedeznie, miközben különleges felszereléseivel leküzdi az előtte tornyosuló akadályokat. Áradozhatnék még órákat róla, de minek – a Steamen már megvásárolható ez a nagyszerű alkotás, ráadásul mindössze 9 eurót kérnek érte, ennyit pedig bőven megér. Kalandra fel!

Not The Robots

http://nottherobots.com/

A 2DArray mindössze két főt számlál: Eli Piilonen és David Carney két washingtoni srác, akik négy év közös munka és hét flashjáték után végre személyesen is találkoztak, és összeraktak egy „igazi", 3D-s alkotást. A Not The Robots egy lopakodós puzzle, amelyben robot főhősünkkel kell felfalni egy iroda berendezését (ne kérdezd...), amit persze lézerek, őrrobotok és egyéb trükkös szerkezetek védenek. Így aztán osonni kell, kifigyelni a védelmi rendszerek mechanizmusát, meg-megbújva egy bútor mögött (persze, ha nem ettük meg ugye, ami némi tervezést, gondolkodást, taktikázást is igényel), vagy épp okosan felhasználni a véletlenszerűen felépített pályákon begyűjthető powerupokat (láthatatlanság, extra sebesség stb.), melyekből mindössze egy lehet nálunk. Ha robotunk életereje elfogy, a játék véget ér, ám a fejlesztéseink megmaradnak, így elhalálozott gépkarakterünk utóda némi előnnyel indul neki az újabb megmérettetésnek. A kampány mellett kihívások és számtalan felfedezendő titok is vár minket, a játék pedig már kapható Steamen, 9 eurós áron.



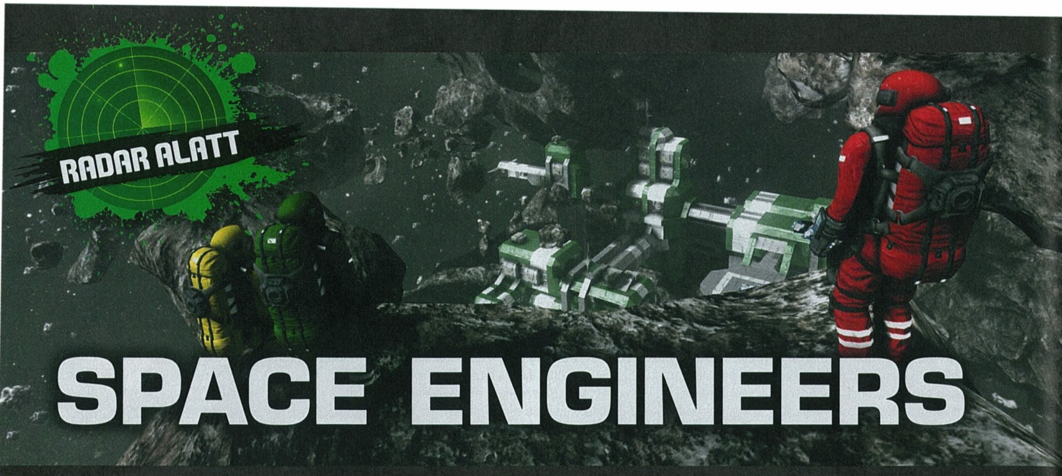
Egy újabb Ludum Dare és sok apró csoda

http://www.ludumdare.com/compo/

December 13-16 között lezajlott az aktuális, immár 28. Ludum Dare verseny, és mivel az eredményhirdetésre pont lapunk leadásakor került sor, így te, tisztelt olvasó, már megnézheted a hivatalos oldalon, amit én most még nem tudok, azaz a győztesek listáját. Az idei téma a „You only get one", azaz csak egyet kaphatsz, egy lehet nálad, amibe persze sok minden belefér. Terry „VVVVVV" Cavanagh Fountain című alkotása például (http://terrycavanaghgames.com/fountain/) egy rendkívül érdekes koncepció, amely az örök élet forrása körül forog, kicsit a Graveyardra emlékeztetve. Személyes kedvencem DDRKirby Match Girl című alkotása (http://www.kongregate.com/games/DDRKirbyISQ/match-girl), amelyből szívesen látnék teljes játékot; ez egy hagyományos platformcím, egy csavarral: a

pálya sötét, csak néhol ég egy-egy fáklya, nálunk pedig csak egy gyufa van – a megoldás persze az, hogy ezt fellobbantjuk, egy másodperc alatt memorizáljuk a pályát, majd megpróbáljuk mielőbb elérni a kijáratot. Zseniális cucc, próbáljátok ki! Ugyancsak remek a Titan Souls (http://clawmark.itch.io/titan-souls), amely kicsit Dark Souls, kicsit Shadow of the Colossus – négy titánt kell legyőznünk, ám ehhez csak egy nyilunk van, ami persze visszanyerhető, csak közben ki is kell térni az ellencsapás elől. Kegyetlen! Aki pedig inkább a fejtörőket szereti, annak a Lonebot Push című játékát ajánlom (http://lonebot.net/?page_id=455), amelyben egyetlen objektum eltolásával kell elérnünk a kincset – nem egyszerű, de annál nagyobb az öröm, ha rájössz a megoldásra! A teljes cikket meg tudnám tölteni a további ajánlásokkal, így bátorítom az olvasót, merüljön el a kínálatban, egészen döbbenetes a kreativitás, valódi kis csodákat találni a 2064 (!) benevezett alkotás között.

AMIKOR E SOROKAT OLVASSÁTOK, MÁR KAPHATÓ STEAMEN MESSHOF DÍJAK ÖZÖNÉT BESÖPÖRT ZSENIÁLIS JÁTÉKA, A NIDHOGG!



SPACE ENGINEERS

[ÍRTA WILSON] A csapnivalóan rossz Miner Wars 2081 után a legénysége tetemes részét elvesztő Keen Software House ismét a légkörön túl keresi a sikert, űrszovjetek helyett a Minecraft iránti rajongást téve meg központi témának. Ezzel vajon megmenekülnek a bezárástól?

Habár tudjuk, hogy a Minecraft sem éppen eredeti játék, de még így sem lehet szó nélkül elmenni a Space Engineers létrejötte mellett, hiszen a cseh Keen Software House egyértelműen a svédektől kölcsönözte az alapötletet. Ez ugyanis lényegében egy Minecraft-klón, csak épp az űrbe helyezve. A játék alapját a Miner Wars 2081-ben debütált, voxel alapú motor adja, és a Space Engineers eddig ritkán látott mértékű rombolhatósággal szeretne magának kihasítani egy szeletet abból a játékműfajból, ahol már így is valóságos tömegnyomor van.

SÓLYOMZÁSZLÓ

A jelenleg korai hozzáférés programban lévő, közel bétaállapotú Space Engineers a műfaj szabályaihoz híven nem rendelkezik sem történettel, sem egyszemélyes tartalommal. Egyetlen célja van: megadni minden eszközt az űrhajók építéséhez. Mivel minden kockákból épül fel, ezért a Minecrafthez hasonlóan itt is csak a képzelet szabhat határt az ötleteknek, az eszköztár és az építőkockák mennyisége és fajtája egészen biztosan nem.

Mit jelent ez a gyakorlatban? Azt, hogy tényleg szinte bármit létre lehet hozni. Szeretnél egy saját Millenium Falcont? Mindig is a Deep Space 9-on akartál nyaralni? Nem lehet teljes az életed addig, míg nem ülsz egy X-Wing pilótafülkéjében? Akkor irány az űr, vagy a modpiac, ahol a fentiek mindegyike egy kattintással letölthető, majd a játékba töltve vezethető, esetleg átalakítható.

Az ehhez megálmodott kezelőfelület nem tartogat meglepetéseket, és hiányt sem szenved semmiben. Minden forgatható, dönthető, a moduláris felépítés miatt minden pontosan oda kerül, ahova csak szeretnéd. A „minden" pedig rengeteg dolog lehet, a pilótafülkétől kezdve a hajtóművön át egészen az extra fúvókákig. Az elemek összekötésére már csak azért is szükség van, mert a Minecraft-féle redstone-okhoz hasonlóan itt is létrehozhatók komplex rendszerek, melyek bizonyos inputok hatására életre keltik a gépeket.

ADATOK

KIADÓ
Keen Software House

FEJLESZTŐ
Keen Software House

MŰFAJ
sandbox

MEGJELENÉS
2013

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

Minecraft
2009 (MOJANG)

Starmade
2013 (ROBIN PROMESBERGER)

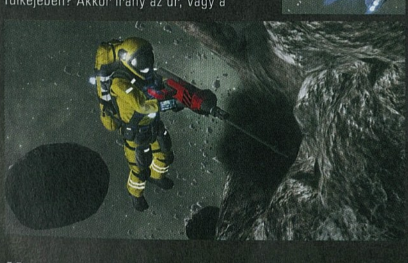
NEWTONNAK IS TETSZENE

A Space Engineers nem különösebben szép, de a voxeles technológia miatt fantasztikus benne a rombolhatóság: a nagyobb ütközések hatására az elemek meghajlanak, kettéroppannak, egymásba gyűrődnek, ami különösen két hajó találkozása esetén igazán látványos. Ezt a különleges funkciót annak is köszönheti, hogy a belsejében igazi newtoni fizika dolgozik, ahol számít a tömeg és a sebesség, vagyis minden pont úgy működik, ahogy az életben.

Habár a kiváló valós fizika és a voxeles technológia miatt remek a rombolhatóság, ennél több jelenleg nincs a játékban.

Hogy ez mennyire lesz elég, az egyelőre még kérdéses: a Minecraft is a rajongótáborának, a remek stílusának és a folyamatosan fejlődő funkcióinak köszönhette a sikerét, de esetünkben egyelőre nem látszik sem az elkötelezettség, sem a zsenialitás a Keen Software részéről, így csak az idő lesz a megmondhatója annak, hogy a Space Engineersből lesz-e valami, vagy megmarad egy érdekes, de nem túl maradandó ötletbörzének.

Amikor egy szupergyors hajó telibe talál egy másik, lehetőség szerint álló acélmonstrumot, ott fantasztikus rombolásnak lehet szemtanúja a néző



VOLUME

[IRTA KREDENC] **Mike Bithell szereti a mértani alakzatokat. Az általuk képviselt letisztultság tökéletes alapot biztosított tavalyi bombasikere, a Thomas Was Alone számára, és az eddig látottak alapján új játéka is részesül az egyszerűség áldásából.**

A Volume azonban nem platformer lesz, hanem afféle betörőszimulátor, persze a Bithellre jellemző minimalista stílusban, amely a lopakodós akciócímek izgalmát oltja egy egyszerűnek tűnő, ám annál nagyobb kihívást nyújtó puzzle-játékba.

EGY KICSIT PAC-MAN, EGY KICSIT SOLID SNAKE...

A speciális kameranézetnek hála a teljes pályát beláthatjuk, rajta az őrökkel és látóterükkel, így pontosan megtervezhetjük hősünk lépéseit. A célunk természetesen az, hogy minél több szajrét markoljunk fel, és mindezt a lehető legrövidebb idő alatt (főleg, ha le akarjuk pipálni az online ranglistán eredményével villogó haverunkat). Miután pedig egy magára valamit is adó tolvaj nem ontja ártatlanok vérét, a strázsákat legfeljebb kiüthetjük

ADATOK

KIADÓ
Mike Bithell Games

FEJLESZTŐ
Mike Bithell Games

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Metal Gear Solid: Integral
1999 (KONAMI)

Frozen Synapse
2011 (MODE7)

egy kis időre – persze a maximalisták célja az lesz, hogy ezt elkerülve, igazi szellemmé válva pakolják ki a termeket, amelyekből száznál is több vár ránk. Legalábbis a játék kiadásakor, ugyanis egy könnyen kezelhető pályaszerkesztőt is kapunk, így a kreatívok elkészíthetik és megoszthatják másokkal saját kihívásaikat, vagy akár az alappályák átalakított, „finomhangolt" verzióját.

...EGY KICSIT ROBIN HOOD, EGY KICSIT JULIAN ASSANGE...

Persze jogosan merül fel az olvasóban a kérdés, hogy egy ilyen, ránézésre inkább arcade jellegű játékmechanikában van-e helye egy olyan erős narratívának vagy akár sztoriszálnak, mint ami a Thomast az utóbbi idők egyik legzseniálisabb alkotásává bűvölte, vagy a Volume inkább a fejtöréssel próbálja magához láncolni az erre fogékonyakat. Nos, Bithell szerint van! Főhősünk ugyanis a modern idők Robin Hoodja (még a neve is Robert Locksley) aki a címadó, futurisztikus

elbújhatunk a szekrényekben, hatástalaníthatjuk a riasztókat.) A szereplők pedig? Nos, az egész sztorit Locksley és a szimulációt vezérlő mesterséges intelligencia beszélgetéséből ismerhetjük meg. Hősünk szinkronját – a „modern mese" koncepcióra hangolva – a népszerű YouTube-os videoblogger, Charlie McDonnell (charlieissocoollike) adja, míg az MI szerepében ismét a Thomas narrátora, Danny Wallace bizonyíthat (nem mellesleg az alkotói stáb tagja az a David

A klasszikus Metal Gear Solid VR-misszióinak és a Frozen Synapse játékmenetének találkozása izgalmasnak tűnik.

kiképzőszimulátorban ügyeskedve azt mutatja meg az online közvetítését követő tömegnek, hogyan lehet egy-egy adott, a játék univerzumának valóságában létező helyről visszaszerezni mindazt, amit elvettek tőlünk. Ezt a klasszikus analógiát erősítik a kinézetükben a páncélos vitézekre hajazó ellenfeleink is, vagy a szereplők és kütyük a középkori Britanniát idéző nevei. Igen, szereplők és kütyük!

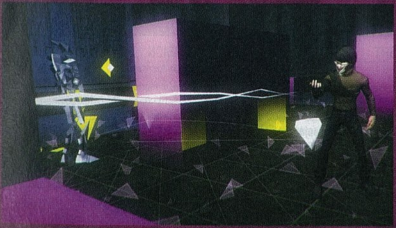
...ÉS SOK-SOK MIKE BITHELL

Utóbbiak közé tartozik a csuklóra erősíthető Bugle (a belőle kilőtt kis golyó hangja elcsalhatja az őröket), az álcázást segítő Veil, vagy a környezeti zajok hatósugarát átmenetileg lecsökkentő Thunderclap is. (Persze az adott pálya elemeit is használhatjuk, például

Housden is, aki a geometriai ábrákról szóló történet magával ragadó muzsikáját szerezte). És persze nincs Robin Hood János király nélkül: játékbeli ellenségünk, Gisborne megpróbálja bemérni Locksley tartózkodási helyét, és ügynökei segítségével lekapcsolni őt. Ha ez sikerül, a játék véget ér – ám ez, akárcsak egy elrontott kísérlet nem jelenti hősünk halálát, csupán kudarcát, ami legfeljebb nézőink gúnyos hozzászólásait vonja maga után.

Ilyen kommentekből annak idején Mike Bithellnek is bőven kijutott, amikor a Thomas Was Alone kapcsán Twitteren konstruktív kritikákat kért a játékosoktól – hiába, minden kornak megvannak a maga hősei, akiket néha azok gáncsolnak el, akiken segíteni akarnak. De ez már egy másik mese...

▲ **A Volume bár stilizált stílust használ, még így is kifejezetten szép: letisztult, precíz, pont olyan, amilyennek egy ilyen játéknak lennie kell!**



SQUARE ENIX FUNCOM BIOWARE
CCP BETHESDA

#100 JÁTÉK AZ IDEI ÉVRE

TECHLAND KONAMI EPIC GAMES BLIZZARD DOUBLE FINE STEAM
TRAVELLER'S TALES CITY INTERACTIVE BUNGIE
ZEN STUDIOS VALVE

Idén sem törjük meg a hagyományt, ezúttal is leltárral kezdjük ezt a bőségesnek ígérkező esztendőt, összeírva 100 olyan játékot, amire mindenképp érdemes figyelni PC-n és konzolon egyaránt. A PS4 és az Xbox One megjelenése miatt különösen aktuális szemrevételezni a kínálatot, hiszen ez az esztendő is a nagyszabású, multiplatform címek éve lesz, de a megjelenésük közti lyukakat ezer izgalmasnak, érdekesnek tűnő, független fejlesztésű játék igyekszik kitölteni. Az idei listát három képfelirattal turbóztuk fel: ezekből láthatjátok, hogy az adott játékból van-e már steames változat, hogy írtunk-e már róla a magazinban, vagy kizárólag konzolon lesz-e elérhető.

AGE OF WONDERS III
stratégia — tavasz

A legendás körökre osztott stratégia tavasszal visszatér. A Heroes of Might and Magic nyomdokaiban járó AOE III-ban egy fantasybirodalom ügyes-bajos dolgait kell intézni a világ meghódítása mellett.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

ASSASSIN'S CREED LIBERATION HD
akció-kaland — január 15.

Egy nappal a januári PC Gurut beelőzve jelenik meg az eredetileg PlayStation Vita-exkluzív Assassins Creed III-spinoff, ahol a franciák és az indiánok háborújának utolsó szakasza és a sorozat első női főhőse vár a kalandorokra.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

BANISHED
stratégia — 2014

Fura, de meseszépen kinéző városépítős stratégia egy indie csapattól, ahol a semmiből kell felhúzni egy középkori települést, kihasználva a terep és a lakosok adottságait, pont, mint egy istenszimulátorban.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

BROKEN AGE
kaland — tavasz

Klasszikus kalandjáték Tim Schafer nagymestertől, főszerepben egy fiatal lánnyal és fiúval – előbbit egy falu áldozati szűzként akarja felhasználni, utóbbi pedig magányosan tengeti napjait egy űrhajón.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

CARMAGEDDON REINCARNATION
verseny — tavasz

Negyedszerre is elszabadul minden idők legvéresebb versenyszériája, vagyis visszatér a régóta pihenő Carmageddon-sorozat. Korai start tavasszal, végleges változat valamikor a nyár végén!

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
akció-kaland — február 27.

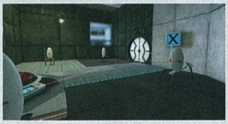
Végre folytatódik az elmúlt évek egyik legjobb akció-kalandjátéka, ahol ezúttal magát Drakulát irányítva kell megállítani a világot elpusztítani szándékozó Sátánt. Ez aztán a váratlan fordulat!

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

CHILD OF LIGHT
szerepjáték — 2014

A Rayman-játékokat hajtó UbiArt Framework munkába állt, hogy ezúttal kanadai kezekben adja meg az alapot egy csodához, ami egy vérbeli szerepjáték lesz egy igazi mesevilágban.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS



CONVERSION
logikai platformer — 2014

Orosz rajongók próbálják meg a lehetetlent: önálló játék formájában mesélik el a Portal első két része között tátongó űrt, megmutatva, mi történt az Aperture Science-birodalommal Chell pihenése alatt.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

DARK SOULS II
szerepjáték — március 14.

Az elmúlt évek egyik legkeményebb szerepjátéka visszatér, hogy ismét megríkassa a hatalmas kihívást kereső játékosokat. Ha bővebben is érdekel, mit tartogat a folytatás, lapozz párat előzetesünkhöz!

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

DAYLIGHT
horror — tavasz

Vérbeli horror egy véletlenszerűen generált, elhagyatott kórházban, ahol a kómából felébredő hősnő fegyver nélkül, csak a telefonját használva keresi a menekülés és a megváltás felé vezető utat.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

DESTINY
FPS — 2014

A konzolos multiplayer játékok forradalma után az egész online műfaj megreformálására készül a Bungie. A Destiny tíz évre tervezett sci-fi eposz lesz, a naprendszert ellepő idegenekkel a főszerepben.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

DIABLO III: REAPER OF SOULS
akció-szerepjáték — március 25.

Egy új kaszttal, egy vadonatúj fejezettel, szintkorlát-emeléssel, extra játékmóddal és egy tonna újítással érkezik a Diablo III első kiegészítője, amit egy ingyenes, masszív patch vezet fel.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

DOGS OF WAR ONLINE
stratégia — tavasz

Az XCOM: Enemy Unknown kiadását követően a műfaj iránti lelkesedést kihasználva igyekszik betörni a free-to-play piacra a Cyanide körökre osztott stratégiája, fantasyvilágban kalandozó zsoldosokkal.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

DREAMFALL: CHAPTERS
kaland — 2014

Nyolc év várakozást követően végre folytatódik minden idők egyik legfantasztikusabb kalandjátékának története a fantasy és a modern világ találkozásából született Dreamfallban.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

DUNGEON DEFENDERS 2
tower defense — 2014

A trend nagy úr: a tower defense stílus egyik csúcsa MOBA-ként folytatta volna tovább, de a botrányosan gyenge alfa után visszatér a gyökereihez, hogy elődje stílusában adózzon a műfajnak.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

DYING LIGHT
akció-szerepjáték — tavasz

Nagyobb költségvetésű Dead Island: a Dying Light és a Techland le sem tagadhatná, hogy mire is készül. A hatalmas, szabadon bejárható világ mellé fantasztikus látvány és színvonalasabb tálalás társul.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

ENEMY FRONT
FPS — 2014

Az eredeti tervekhez képest teljesen más játékmenettel, immáron Stuart Black nélkül készül a City Interactive következő shootere, amely a második világháború valós történelmi csatáit eleveníti fel.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

ESTRANGED
akció-kaland — tavasz

A magányos hajós egy vihar után egy titokzatos szigeten köt ki, ahol ezernyi rejtély, és persze rengeteg akció várja. Free-to-play akció-kalandjáték a Half-Life 2 motorjával, epizodikus formában.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

EVE VALKYRIE
űrszimulátor — 2014

Az eredetileg a 3D-s szemüveg, az Oculus Rift képességeit bemutató techdemónak indult Valkyrie idén önálló játékként jelenik meg, több évre előre kitervelt fejlesztési ütemtervvel.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE
kaland — 2014

A Dear Esther és a legutóbbi Amnesia-játék csapata a világvégét megelőző pillanatokat mutatja be egy rettentő gyönyörű kalandjátékban, ami a Sony anyagi támogatása miatt PS4-exkluzivitást élvez.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

FINAL FANTASY XV
szerepjáték — 2014

Minden idők egyik legrosszabbul menedzselt játéka, a Final Fantasy XIII-spinoff több év várakozás után új néven, a széria 15. részeként kerül a boltokba, a Square szerint még idén, bár a dátumokkal mindig mellélőnek...

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

FORTNITE
akció — 2014

Rovatunk állandó szereplőjéről, a Minecraft és a Gears of War keverékéből született Fortnite-ról még mindig semmit nem tudni, azon túl, hogy készül, és a fejlesztési munkálatokba már a lengyel Epic is beszállt.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

FROZEN ENDZONE
stratégia — tavasz

A robotok, az amerikai foci és a Frozen Synapse taktikus harcának házasságából született Frozen Endzone a PC Guru teljes játékaként is ismert Blood Bowlhoz hasonló fura sportélményt kínál.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

GALACTIC CIVILIZATIONS III
stratégia — 2014

A 4X stílus egyik legrégibb, ma is aktív sorozatá 2006 óta pihent, de idén megkapja a jól megérdemelt harmadik részt, ahol az űrbirodalmak csatái már online multiplayer módban is irányíthatók.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

GAME OF THRONES
kaland — 2014

Több évre szóló szerződéssel és rengeteg epizóddal viheti át a videojátékok világába a műfaj jelenleg legnépszerűbb szereplője, a Telltale a Hét Királyság epikus történetének egy nagyobb szeletét.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

HELLRAID
akció-szerepjáték — 2014

Fantasy környezetben álmodja tovább a Dead Island RPG-elemekkel fűszerezett játékmenetét a lengyel Techland, feleleveníve a klasszikus Hexen és Heretic világát és hangulatát, erős kooperatív szállal megtámogatva.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

HEROES OF THE STORM
MOBA — 2014

A MOBA-stílust kiötlő Warcraft 3 mod drasztikus továbbgondolására készül a Blizzard. Új néven futó játékukban a StarCraft-, a WarCraft- és a Diablo-univerzum lényei, hősei és gonoszai csapnak össze.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER
akció — 2014

Az eredetileg kiegészítőnek szánt, aztán folytatássá átgyúrt Wrong Number 2012 legstílusosabb akciójátékát folytatja tovább, elődje szellemiségét, színvilágát és túlhúzott erőszakosságát követve.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

ALIEN: ISOLATION
horror — 2014

Természetesen a sors ezúttal is közbeszólt: pont a lapzárta estéjén járt le az Alien: Isolation embargója, így sajnos már nem tudtunk rendes, bő előzetest írni a legújabb Alien-játékról, pedig lenne miről mesélni.

Megtörténni látszik a lehetetlen: több évtizednyi próbálkozás után végre van egy kiadó, akiben van annyi mersz, hogy az alapanyaghoz maximálisan hű játékot készítsen, nem olyat, ami csak nyomokban emlékeztet a kiindulópontra, és mindent alárendel a piaci igényeknek. Ehhez persze az is kellett, hogy a tavalyi Colonial Marines nagyobbat bukjon, mint egy hanyagul felhúzott híd. Miben más az Alien: Isolation, mint bármelyik Alien-játék? Például a stílusában: ez végre nem céllövölde, hanem kőkemény horror, méghozzá a zseniális Amnesia ihletésében. A történet főszereplőjének választott Amanda Ripley a 15 éve eltűnt anyja nyomait kutatva jut el a rideg űr egy kereskedelmi állomására, ahol élete legdurvább kalandja vár rá, na meg persze egy alien. Legalábbis a jelen állás szerint: Amanda nem katona és nem is szuperhős, éppen elég neki egy nagyobb ellenfél, akivel nem veheti fel a harcot... és ez tényleg forradalmi, ha csak azt nézzük, hogy a Colonial Marinesban is több xenomorfot kellett levágni, mint amennyi búzát szoktak egy évben. És ez csak a felszín: februárban elmondjuk a többi tudnivalót is!

INFAMOUS: SECOND SON

akció — március 21.

Hét évvel a második epizód eseményei után folytatódik az inFAMOUS-sorozat története, ezúttal egy 24 éves suhanccal a főszerepben, aki Seattle-ben, egy átlagos napon válik szuperképességekkel rendelkező emberré.

□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS

KINGDOM HEARTS III

szerepjáték — ősz

A Disney-rajzfilmek és a Square Enix-játékok összebútorozásából született KH sztorija a hordozható konzolok után visszaköltözik a nappalikba, PS4-en és Xbox One-on zárva le Sora kalandjainak ezen fejezetét.

□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS

ELITE DANGEROUS

űrszimulátor — 2014

Egy több évtizeden átnyúló történet végére igyekszik pontot tenni idén a legendás David Braben. Oly sok várakozás után, talán már az ősz beköszönte előtt megjelenik az ELITE-sorozat negyedik epizódja.

Az elkövetkezendő két esztendő az űrhajós játékok éve lesz, hiszen úgy tűnik, hogy bő 15 év kihagyás után ismét reneszánszát éli a régóta mostohán kezelt téma. Chris Roberts jelenleg is rekordokat dönt a jövőre várt Star Citizennel, az alig négyfős Hello Games a No Man's Skyt dobta be a közösbe – de 2013 David Brabené, aki már 1995 óta ígérgeti, hogy elkészíti a negyedik Elite-et. Mivel a kijelentését követően a stílus lassan, fokozatosan eltűnt a piacról, ezért nem akadt olyan kiadó, aki elég pénzt adott volna a fejlesztéshez, így a Kickstarter-korszaknak és a rajongói finanszírozás modelljének kellett eljönnie ahhoz, hogy a Dangerous megszülethessen. A játék procedurálisan generált, gigantikus univerzuma megszámlálhatatlanul sok csillagot, bolygót, naprendszert kínál azoknak, akik nekivágnak az ismeretlennek, kalózként, kereskedőként, fejvadászként vagy felfedezőként, vagy ezek keverékeként. Itt tényleg bármilyen szerep felvehető, és erre szükség is lesz, hiszen a távoli jövő világa könyörtelen és teljesen kiszámíthatatlan. Bár a márciusi start már nem fog összejönni, ha valamire, hát erre megéri várni!

LA MULANA 2

platformjáték — 2014

Az első rész angol kiadására hét évet kellett várnunk, de a folytatás szerencsére már elfogadhatóbb tempóban jelenik meg nyugaton. Idén folytatódik az elmúlt évek legnehezebb játéka: nadrágszíjakat felkötni!

□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS

LEGO HOBBIT

platformjáték — tavasz

Tavasszal a piacon megtalálható összes platform felkerekedik, hogy a Zsákos Bilbó-trilógia első két fejezetének eseményeit egy humoros LEGO-kaland formájában is átéljék.

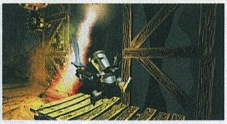
□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS

LEGO MOVIE: THE VIDEOGAME

platformjáték — tavasz

A tavaszi mozifilmmel párhuzamosan megjelenik annak videojáték-változata is, a Traveller's Tales-játékok történetében először LEGO-elemekből összeállított helyszínek egész tömkelegével.

□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS



LIFE GOES ON

platformjáték — tavasz

A halál szükséges rossz: ebben a morbid platformjátékban csak úgy lehet túljutni a föld alatti birodalom ezernyi csapdáján, ha hősök százai adják életüket a szent cél érdekében.

□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS

LIGHTNING RETURNS: FF XIII

szerepjáték — február 14.

Harmadik és egyben utolsó fejezetéhez érkezett a Final Fantasy XIII, ahol a hibernációjából a világvége előtt 13 nappal felébredő Lightningnak mindenkit meg kell mentenie a pusztulástól.

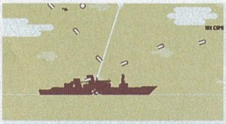
□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS

LORDS OF THE FALLEN

szerepjáték — 2014

A Witcher 2 producere a saját feje után ment, és egy olyan, kihívást és mély fejlődési rendszert tartalmazó RPG-t álmodott meg, melynek fantasyvilágát egy bukott isten miatt kirobbant konfliktus tartja rettegésben.

□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS



LUFTRAUSERS

akció — 2014

Teljes egészében átépíthető, a világháború korszakának stílusában megálmodott gépekkel, a legendás Asteroidsra emlékeztető fizikával és rengeteg légi harccal készül bankot robbantani a balszerencsés Vlambeer.

□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS

MAD MAX

akció-kaland — 2014

Max, a világvége utáni pusztaság hőse egy legendás járgány nyomába ered, gyalogosan és járművel is felvéve a harcot a banditákkal a Just Cause-sorozat alkotóinak új, hatalmas világgal rendelkező játékában.

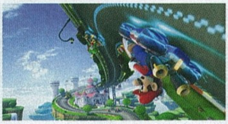
□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS

MAIA

stratégia — tavasz

A Dungeon Keeper, a Theme Hospital és a The Sims keresztezéséből született Maiában egy csapatnyi telepes túléléséről kell gondoskodni egy maximálisan barátságtalan, távoli planétán.

□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS



MARIO KART 8

verseny — tavasz

A Mario-univerzum ikonikus figurái ismét gokartokba pattannak, ezúttal már antigravitációs pályákon is, a falakon és a plafonon is rátaposva a gázpedálra, lokális és online multiplayer módban egyaránt!

□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS

MASSIVE CHALICE

szerepjáték — szeptember

A kalandjátékok után az RPG-k világába igazol át az eddig mindig fantasztikust alkotó Double Fine csapata. Játékukban a Trónok Harca intrikája, az sRPG-k gazdag játékmenete és a roguelike-ok kiszámíthatatlansága egyesül.

□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS

MERIDIAN: NEW WORLD

stratégia — tavasz

Már-már a StarCraft 2-t is lepipáló kidolgozottsággal rendelkező stratégiai játék egyetlen, ráadásul magyar fejlesztőtől! A sci-fi világba ágyazott Meridian tavasszal adózik a műfaj nagyjai előtt.

□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS

MGS V: GROUND ZEROES

akció-kaland — március 20.

Apró kis ízelítővel vezeti fel az ősöreg Metal Gear Solid-sorozat megreformált játékmenetét Kodzsima és csapata, önállóan futó játékként mutatva be az MGS V történetének masszív prológusát.

□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

akció-kaland — 2014

Az Assassin's Creed nyomába ered a Warner és a Monolith. A Shadow of Mordorban egy gigantikus Középfölde várja a bátor kalandorokat a Hobbit és a Gyűrűk Ura között játszódó történetben.

□ ÉRDEKEL □ MEGVESZEM □ HALASZTÁS

MIRROR'S EDGE 2

akció-kaland 2014

A csodálatosan jól kinéző, de több sebből vérző első rész után úgy tűnt, sohasem folytatódhat a DICE akció-kalandjátéka, de az EA végre zöld utat adott az álomszép második résznek.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

MURDERED: SOUL SUSPECT

kaland tavasz

Minden idők egyik legelszántabb kopója a Murdered főhőse, hiszen Ronan O'Connor detektívet még a saját halála sem akadályozhatja meg a munkája elvégzésében – főleg, ha az ügy áldozata saját maga!

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

NOSGOTH

akció tavasz

Mindenki legnagyobb megdöbbenésére egy online free-to-play akciójátékkal tér vissza a Legacy of Kain-univerzumhoz a Square Enix, 10 évvel a sorozat legutóbbi részének megjelenése után.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

OCTODAD: DADLIEST CATCH

kaland 2014

Nehéz a polip élete, ha az emberek között kell élnie, ráadásul a csontjai miatt még az ágyból való kikászálódás is sziszifuszi küzdelmet jelent. Egyik kedvenc kétbalkezes hősünk megpróbáltatásai hamarosan folytatódnak.

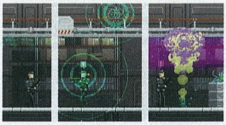
☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

ODDWORLD: NEW 'N TASTY

platformjáték tavasz

A kultikus, 1997-es első rész remakejével tér vissza a köztudatba az évek óta pihenő Just Add Water csapata, modern külsőt húzva a legendás platformjáték még mindig szerethető, de roppant furcsa világára.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS



PARADISE LOST

akció-kaland december

Egy titkos kutatólaborban elszabadul a pokol, mikor egy foglyul ejtett űrlény kitör a ketrecéből és megpróbálja elhagyni a létesítményt – csakhogy ezúttal nem holmi katonákat kell irányítani, hanem magát az alient!

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

PILLARS OF ETERNITY

szerepjáték tél

A Baldur's Gate és a Planescape: Torment ihletésében készül az Obsidian következő játéka, amely a szerepjáték stílusának veterán rajongóit igyekszik megnyerni magának egy gigantikus világgal és egy csapatnyi hőssel.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

PVZ: GARDEN WARFARE

TPS február 20.

A Team Fortress 2 ihletésében készült a Plants vs Zombies-sorozat új darabja, ahol TPS-módban, online csatatereken esnek egymásnak az élőholtak és a területüket védő növények, első körben csak Xbox One-on.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

PROJECT CARS

szimulátor ősz

A közösségi finanszírozást egy teljesen új oldalról megközelítő Slightly Mad őszre végre elkészül minden idők talán legtartalmasabb autószimulátorával, amiben megszámlálhatatlanul sok jármű vár a műfaj rajongóira.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

RAMBO: THE VIDEO GAME

akció tavasz

A tavalyi listáról ismerős Rambo-játék egy teljes reboot után tavasszal veti bele magát az első három Rambo-film történetébe, felelevenítve azok ikonikus jeleneteit és helyszíneit.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

RAVEN'S CRY

akció-kaland május 7.

A fejlesztőváltás és egy nagyobb csúszás után márciusban hagyja el a kikötőt a Raven's Cry, ahol a kalózkodás aranykorszakának hiteles, komor ábrázolása költözik be egy akció-kalandjáték hajótestébe.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

RAY'S THE DEAD

akció tavasz

Előbb ember, aztán zombi. Ebben a furcsa, történetközpontú akció-platformerben Ray életét követhetjük végig, azelőtt, hogy megharapták, és azután, hogy egy saját zombihadsereg élére került.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

NO MAN'S SKY

űrszimulátor 2014

A decemberi VGX-díjátadóra két okból fogunk emlékezni. Egyrészt a csapnivaló tálalás, másrészt a No Man's Sky miatt, amire tényleg senki sem számított, és még mindig nehéz elhinni, hogy tényleg olyan lesz, mint amilyennek ígérik.

Azt ugyanis már megszokhattuk, hogy vannak olyan fejlesztők, akik a csillagot is lehazudják az égről, vagy olyat ígérnek, amikről ők maguk is tudják, hogy egész egyszerűen megvalósíthatatlan. Erre itt az alig négyfős Hello Games, amely eddig kizárólag hangulatos, ötletes, de nem éppen világmegváltó Joe Danger-játékokat csinált, és előállnak egy olyan űrszimulátorral, ami még az Elite: Dangeroushöz és a Star Citizenhez képest is hatalmasabb világot kínál. Hogyan lehetséges ez? Úgy, hogy minden procedurálisan generált, vagyis előre rögzített elemekből, véletlenszerűen épül fel. És a mindent ezúttal szó szerint kell érteni, hiszen a több millió bolygó bármelyikére le lehet szállni, és akár még azok tengereit, óceánjait is fel lehet fedezni, majd ugyanezzel a lendülettel lehet visszamenekülni a fagyos űrbe – töltés nélkül. Lehetetlennek hangzik? Pedig igaz: a No Man's Sky a korlátok ledöntéséről és az igazi felfedezésről szól, ahol nem előre rögzített helyszíneket kell bejárni és egy kirakós darabjait összeszedni, hanem tényleg oda lehet menni, ahová csak a szem ellát!

ROAD NOT TAKEN

roguelike 2014

A Triple Town fejlesztőcsapata roguelike puzzle-játékkal folytatja tovább, melyben egy erdőnyi állat, pár elveszett kölyök és jó néhány áthatolhatatlan akadály nehezíti meg a továbbjutást.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

SECRETS OF RAETIKON

kaland január 7.

Repülj szabadon a hegyvidéken, fedezd fel a vadállatok világát és a terepet, tegyél meg mindent a túlélésért, és fejtsd meg a vidék titkait: vár az állatvilág szövevényes birodalma.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

SHANTAE: HALF-GENIE HERO

platformjáték 2014

A Kickstarter-adakozók pénzével a kezében viszi tovább a Shantae-sorozat hagyatékát a csodálatos 2D-s játékokat gyártó WayForward, minden létező platformon elnáspángolva a szörnyeket.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

SH: CRIMES & PUNISHMENTS

kaland tavasz

Sir Arthur Conan Doyle regényeiből, és a jelenleg futó BBC-s sorozat által adott ötletekből építi fel a következő Sherlock Holmes kalandjátékot a Frogwares, ahol a párosra ezúttal hét ügy megoldása hárul.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

SMITE
MOBA — március 25.

A keleti és a nyugati mitológia híres és hírhedt isteneivel és lényeivel felszerelkezve, a MOBA-stílus többi játékától eltérően TPS-nézetből próbál betörni a műfajba a Hi-Rez Studios SMITE-ja.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

SNIPER ELITE III
akció — 2014

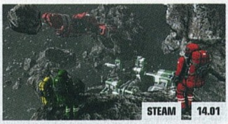
A történelmi korszaktól ugyan nem, Európától viszont eltávolodik a Sniper Elite-sorozat, hogy ezúttal az afrikai hadszíntéren engedje szabadjára a headshotokat kilométerekről szóró mesterlövészt.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
szerepjáték — március 7.

A folyamatosan eltolt South-Park játék márciusban talán végre tényleg megjelenik, olyan oldalról mutatva be a sorozat hőseit és városát, ahogy eddig még sohasem láthattuk.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS



SPACE ENGINEERS
sandbox — 2014

Minecraft az űrben, űrhajókkal. A Keen Software House Kelet-Európából igyekszik betörni a sokat látott műfajba, a newtoni fizika és a teljesen kötetlen építkezés összekeverésével.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

SPACEBASE DF-9
stratégia — 2014

Újabb prototípusból farag teljes verziójú játékot a Double Fine. Ezúttal egy űrállomást kell felépíteni a semmiből, kiszolgálva az odaköltöző emberek és űrlények minden igényét.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

SUBNAUTICA
kaland — 2014

A Natural Selection 2 fejlesztői az óceánok mélyére ereszkednek, hogy egy játékban egyesítsék a felfedezést, az építkezést, a filmszerűséget, valamint a szerepjátékok markáns stílusjegyeit..

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

SUNSET OVERDRIVE
akció — tél

A PlayStation mellett évtizedekig kitartó Insomniac Games nem csupán multiplatform fejlesztő lett, de most egy Xbox One exkluzívon dolgozik, ami az új konzol egyik legnagyobb húzócíme lehet idén.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

TALES FROM THE BORDERLANDS
kaland — 2014

Egy spinoff erejéig átadja a Borderlands-univerzum kulcsait a Gearbox a Telltale-nek, amely epizodikus kalandjáték formájában mesél el egy új sztorit Pandora vadregényes tájain.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

THE BANNER SAGA
stratégiai szerepjáték — január 14.

A harcrendszer tökéletesítését megcélzó, free-to-play előjáték után végre megérkezik az északi mitológiának adózó stratégiai szerepjáték történetközpontú főfogása is.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

THE CREW
verseny — nyár

A tavaszi startot lekési, de talán nyárra beér a garázsba a Ubisoft forradalminak kikiáltott autós játéka, ahol az Egyesült Államok nagyvárosaiban garázdálkodhatnak a négy keréken közlekedő banditák.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

THE ELDER SCROLLS ONLINE
MMORPG — április 4.

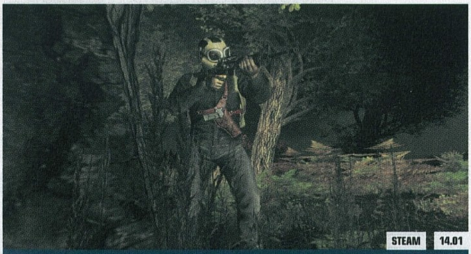
Talicskával tolta a pénzt első MMORPG-jébe a Bethesda, és áprilisban végre kiderül, online is megállja-e a helyét az évtizedekig egyszemélyes kalandokat nyújtó univerzum.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

THE EVIL WITHIN
túlélőhorror — 2014

A modern horrorjátékok atyja végre ismét szabadon ereszti a fantáziáját, visszatérve a zsigeri borzalmakhoz a sorozatlövés helyett, így kéretik számtalan átjátszott éjszakára és gúzsba kötő álmokra készülni.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS



DAYZ
akció — 2014

Habár pont a mostani számunkban merültünk el a DayZ alfa változatának rejtelmeiben, nem lehet elégszer elmesélni, hogy mekkora a jelentősége minden idők egyik legsikeresebb modjának, és az önállóan futó változatának.

Miért is ez 2014 egyik legizgalmasabb fejlesztése, mikor minden megvan benne (a zombiközpontú téma, a kezdetleges és rettentően bugos játékmenet), amiért más játékot elítélnénk? Mert a DayZ önálló változata olyan, mint a népszerűségi listák csúcsán jelen lévő nagyágyúk: folyamatosan, hétről hétre, hónapról hónapra fejlődik, és már inkább szolgáltatásnak hívható, sem mint „befejezett" terméknek. A jelenleg 24 eurót kóstáló alfaváltozat a kezdetlegessége ellenére is majdnem félmillió embert láncolt magához a kiadását követő héten, annak ellenére, hogy hatalmas betűkkel van kiírva az adatlapjára: csak az vegye meg, aki el tudja viselni a bugokat és az egyéb problémákat. És azokból tényleg akad bőven, de mindenért kárpótolnak a feledhetetlen történetek, az ezernyi titkot rejtő térkép, a csodaszép világ, és a kiszolgáltatottság azon érzése, ami még soha, egyetlen más játékban sem volt ennyire erőteljes. És ez csak a felszín – ha pontosan tudni akarod, miért kell figyelned rá, lapozz az előzetesünkhöz!

TIA OF VAN HELSING II
akció-szerepjáték — tavasz

Szélsebesen bővül a magyar Van Helsing-família, hiszen alig egy évvel az első epizód után máris landol az akció-szerepjáték folytatása, lekaszabolásra váró szörnyek egész hadseregével.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

THE SIMS 4
sandbox — ősz

Negyedszerre is vár minden idők legtöbb pénzt termelő babaháza, ahol ezúttal a legnagyobb újítás a multitasking bevezetése: többé már nincsenek egyetlen tevékenységhez láncolva a simek!

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

THE WITCHER 3: WILD HUNT
szerepjáték — 2014

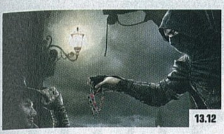
Életének talán nem az utolsó, de mindenképp legfontosabb fejezetéhez érkezett Rívia Geralt és a CD Projekt RED csapata, akik végre egy teljesen szabadon bejárható világot álmodnak a képernyőkre.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

THE WITNESS
logikai játék — 2014

Szemkápráztató találással adja el a Braid atyja a Myst játékmenetét. Idén tényleg elstartol a The Witness, amiben egy több száz feladványt rejtegető szigetet kell felfedezni.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS



THIEF

akció — február 28.

A Dishonored ihletésében, de a régi epizódok hangulatában kap negyedik esélyt a modern lopakodós játékok műfaját kiötlő Thief-széria, egy valamennyire szabadon bejárható várost szabadítva meg az értékektől.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

TITANFALL

FPS — március 13.

Az egykori Infinity Ward veteránok új szintre kívánják helyezni a modern multiplayer shootereket, a gyalogosharcot mechák bevonásával térítve le a Call of Duty-féle monotonitás pályájáról.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

TOM CLANCY'S THE DIVISION

TPS — 2014

A Ubisoft is az online játékban látja a jövőt, na meg a világvégében, hiszen a The Division New Yorkja nem az a nyüzsgő nagyváros, aminek ismerjük, hanem zajos harctér, ahol túlélők, banditák és zsoldosok csatáznak.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

TRANSISTOR

akció-szerepjáték — 2014

A Bastion lélektani folytatása egy olyan sci-fi világba kalauzol, ahol titokzatos módon kezdenek eltűnni egy nagyváros lakói, a rejtély kulcsa pedig egy Transistor nevű kard, és az azt forgató, Red nevű énekesnő lehet.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

TRIALS FUSION

verseny — 2014

A precíz mutatványok mellé beköltözteti a pontvadászatot a Redlynx. Megújulni készül a sokat látott Trials-sorozat, mind a játékmenetet, mind a tálalást tekintve: szerintük ilyen lesz a motorozás jövője!

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

TROPICO 5

stratégia — 2014

Kedvenc, és tulajdonképpen egyetlen diktátorszimulátorunk ötödik fejezetéhez érkezett, ahol a banánköztársaság végre megnyitja kapuit a kompetitív és a kooperatív online multiplayer előtt.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

ULTRA STREET FIGHTER IV

verekedős — június

Azt hittük, nem lehet többet kifacsarni a Street Fighter IV-ből, de a Capcom júniusban harmadszorra is átrajzolja a bajnokság szabályait, új hősöket is hozzácsapva a méretes gárdához.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

VALIANT HEROES: THE GREAT WAR

kaland — 2014

A Raymant is kiszolgáló UbiArt Framework egy első világháborús kalandjátékot is életre kelt, ahol szavak nélkül kell boldogulni a könyörtelenség és a kilátástalanság korszakában.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

VOLUME

akció — 2014

A formabontó Thomas Was Alone után tradicionálisabb játékot készít Mike Bithell: a Volume a lopakodás művészetébe nyújt betekintést – mostani számunkban részletesebben is bemutatjuk, mit tud!

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

WAR OF THE VIKINGS

akció — 2014

A Rózsák Háborúja után most a vikingek vérbáját igazítja az online csaták világához a Paradox, új területen, új hősökkel, de a régi elszántsággal és könyörtelenséggel ritkítva az ellenség sorait.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

WARHAMMER 40,000: SPACE WOLF

stratégiai szerepjáték — tavasz

A Warhammer birodalmat is utolérte a kártyás játékok hívószava: a Space Wolfban a körökre osztott, stratégiai játékmenetet egészítik ki, rendes 3D-s környezetbe terelve a csatákat.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

WARLOCK II: THE EXILED

stratégia — tavasz

Minden idők egyik legszínvonalasabb Civilization-klónja tavasszal új frontot nyit a fantasybirodalmak közötti rivalizálás háborújában, 150 új varázslattal és több tucatnyi új lénnyel felszerelkezve.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

WATCH DOGS

akció-kaland — tavasz

A tavaly őszre várt Watch Dogs röviddel a megjelenése előtt erre az évre csúszott, hogy a lehető legjobb formában, a legtökéletesebb megvalósításban mutassa be a jövő Chicagóját.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

WASTELAND 2

szerepjáték — tavasz

A fantasztikus decemberi béta után tavasszal elnyeri végleges formáját az év eddigi legjobb szerepjátéka, amely az első két Fallout játékmenetét tolja be egy tetszetős, modern külső alá.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

WAYWARD MANOR

kaland — ősz

A zseniális író, Neil Gaiman végre játékot készít. A Wayward Manor hőse egy zsémbes szellem, aki a túlvilágról igyekszik elijeszteni egykori otthona új tulajdonosait az 1920-as években.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

WILDSTAR

MMORPG — 2014

A tervezettnél sokkal tovább tartó bétaidőszaknak hála tökéletesítődik a forradalminak kikiáltott WildStar, amely a Carbine szerint megreformálja az MMORPG-k műfaját.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER

FPS — 2014

Új kiadóval és új csapattal költözhet vissza az élet a mostohán kezelt Wolfeinsteinbe. A New Orderben egy alternatív 60-as évek elevenedik meg, egy olyan világháború után, amit a németek nyertek meg.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

WOW: WARLORDS OF DRAENOR

MMORPG — 2014

Történetének második legnagyobb kiegészítőjét kaphatja meg idén a World of Warcraft: szinte az alapoktól építi újra minden idők legsikeresebb MMORPG-jének játékmenetét a Blizzard!

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

YAIBA: NINJA GAIDEN Z

hack 'n' slash — február 28.

A legendás Inafune Keidzsi közreműködésével készül az első Ninja Gaiden spinoff, egy teljesen új hőssel, egy teljesen új mentalitással, manga stílusban, minden eddiginél több vérrel és túljátszott erőszakkal.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

XENONAUTS

stratégia — 2014

Egy indie csapat építi át a modern kor követelményeihez az eredeti XCOM játékmenetét, megtartva annak kulcsfontosságú elemeit, továbbfejlesztve időtlennek tűnő ötleteit.

☐ ÉRDEKEL ☐ MEGVESZEM ☐ HALASZTÁS

Wolfenstein®

THE NEW ORDER™

[ÍRTA JOHNBART] **A Wehrmachttal ellentétben a MachineGamesnek nem jött össze a blitzkrieg, a korábbi tervekkel szemben így a következő Wolfenstein retrofuturisztikus náci csapatai csak némi késéssel, idén tavasszal állíthatják fel új világrendjüket.**

Nem olyan rossz hír ez persze, elvégre pár hónap extra munka sosem árt egy játéknak, reméljük hát hogy a Wolfenstein: The New Order (W:TNO) 2014-re tolása mögött csak némi polírozás, semmint a Bethesda kétségbeesése áll. Bármi is legyen viszont az ok, érdemes kihasználni, így született a döntés, hogy az offenzíva előtt összeszedünk minden friss infót, amit B.J. Blazkowicz új kalandjáról tudni lehet.

RÉGI JÖVŐ

Miután az előző bemutatónkban már körbejártuk a W:TNO történetét, az alternatív hatvanas évekbeli náci világbirodalom boncolgatásától ezúttal eltekintenénk, koncentráljunk inkább a játékmenetre, és lássuk, mit virít ezen a téren a MachineGames első dobása. Nos, elöljáróban szólok, hogy többjátékos módot továbbra sem, szóval a Wolfenstein 3D-hez hasonlóan Blazkowicznak most is egyedül kell elvinnie a hátán a játékot – nem ez viszont az egyetlen hasonlóság a legendás elõd és az új etap között, a MachineGames ugyanis az új Wolfot bevallottan egy, a sorozat korábbi részei előtt tisztelgő old school lövöldének tervezi.

Mindez már a játék elején tetten érhető, a második világégés végén játszódó antréban ugyanis Blazkowicz és osztaga Deathshead, a széria rezidens főgonoszának kastélyát igyekszik építési törmelékké konvertálni – az ódon várfalak és a félhomályos, fáklyákkal díszített termek mind hangulatukban, mind féllineáris (azaz többé-kevésbé szabadon bejárható) felépítésükben a Wolfenstein 3D-re és a 2001-es Return to Castle Wolfenstein első helyszínére hajaznak. A csapat még a titkos helyekkel sem spórolt, érdemes hát nyitott szemmel járni, és szorgosan keresni az eldugott kapcsolókat, a rejtett ajtók mögött ugyanis nemcsak ellátmány, hanem (valószínűleg achievementeket dobó) kincsek is rejtőznek, szóval a széria keményvonalas rajongói is megkapják a magukét.

Végre egy játék, ami mer újítani a sorozaton, melynek része; az új, alternatív történelmi téma kifejezetten sok lehetőséget rejt!

Az enyhe non-linearitás viszont nemcsak a pályatervezés, hanem a történet sajátja is: bár a 14-16 (!) órásra saccolt kampány zöme erősen bedrótozottnak tűnik (ergo a játék sokszor igen zavaróan fogja a kezünket), a nácivadászat során néha mégis válaszút elé kerülhetünk, az ekkor meghozott döntések pedig változó mértékben bár, de kihatnak a cselekményre is. Jó példája ennek a fentebb már emlegetett nyitány, melynek végén megkötözött és -kínzott hősünknek kell kiválasztania, hogy szadista fogva tartói melyik társát öljék meg.

RÉGIMÓDI AKCIÓ

FPS esetén az old school jelleg persze a részletekben lakozik, ami ez esetben marketingnyelven az akció-kalandjáték címkét, míg magyarul a tűzharcok és fejtörők egészséges arányú keverékét jelenti. Kalandjainkból így fegyvereink mellett agytekervényeink is kiveszik részüket, a tűzharcok között (vagy épp közben) ugyanis sokszor valamilyen fizikai vagy logikai fejtörő megoldásán múlik a továbbjutás. A puzzle-k számáról még nem sokat tudni (reméljük, hogy a Half-Life-hoz hasonlóan sikerül itt is jól belőni az arányokat), az viszont biztosra vehető, hogy a nyáron már megismert, fémfelületek és kerítések darabolására alkalmas lézervágó kulcsszerepet játszik azok megoldásában. Utóbbi egyébként nemcsak emiatt tűnik az új epizód kulcseszközének, a fejtörők abszolválása és az alternatív útvonalak megnyitása mellett ugyanis fedezékünkön is lőrést vághatunk vele némi biztonságos golyószóráshoz, a tűzerő feltápolása után pedig ugyanezt ellenfeleinken is megjátszhatjuk.

Ha pedig a fegyvereknél járunk, muszáj kitérni az arzenálra is: bár a

Ez egy olyan jelenet, amit soha, egyetlen korábbi Wolfenstein-játékban sem láthattunk: páncélba bújtatott katonák harcolnak egy napfényes kertben. Ez tényleg forradalmi!

Az akimbózás, vagyis két egykezes fegyver forgatása nem éppen a Wolfenstein védjegye, de ez is jól mutatja, hogy a MachineGames tényleg el akar szakadni a korábbi epizódoktól

lézervágó mellett sorakozó flinták a második világháborúban gyökerező, ámde futurisztikus formavilágot leszámítva nagy meglepetést nem tartogatnak (pisztolyok, géppisztolyok, gépkarabélyok, és a rögzített állásokról is lekapható nehézfegyverek nyomják izzadt tenyerünket), kellemes tervezői döntésekben itt sincs hiány. A nálunk lévő fegyverek számában nincs korlátozás, a mordályok zöméből egyszerre kettőt is kézbe kaphatunk némi rambózásra, a gyalogos ütközeteket néha a FEAR 2 mechás csatáira hajazó lépegetős részek szakítják meg, a Far Cry 3-on edzett ellenállók pedig élezhetik a pengét, a friss gameplay-videók alapján ugyanis az új Wolfensteinben is lehetőségünk nyílik becserkészni, majd egy gyors torokvágással félreállítani a mit sem sejtő náci tiszteket.

Maga a tűzharc ugyanakkor a Doom 3 és a Quake 4 szólóütközeteire hajaz: bár a pontos célzást kidolgozott fedezékrendszer segíti (melynek keretében nemcsak oldalra, de akár az asztal alá is hajolhatunk), a siker mégis az állandó mozgásban, ellenfeleink oldalba támadásában, illetve a fedezékek közötti gyors váltásban rejlik. A pörgős darabolásnak az életerő-menedzselés is aládolgozik: ez leginkább a Quake 3-ban és az új Far Cry-okban látott szisztéma keveréke, ami annyit tesz, hogy HP-nk bizonyos mértékig regenerálódik, a teljes gyógyuláshoz azonban elsősegélyládákra vagy ennivalóra lesz szükségünk – utóbbiakkal viszont túl is tölthetjük, azaz átmenetileg 100 pont fölé tornászhatjuk életerőnket (aminek aztán az értéke szép lassan 100-ra csökken).

És hogy mennyi kihívást jelent mindez? Nos, a MachineGames szerint elég sokat, a W:TNO-t ugyanis kifejezetten nehéz játéknak tervezik: az ígéretek szerint a program normál fokozaton sem lesz sétagalopp rutinos FPS-fogyasztóknak, a legnehezebb szinten viszont Andreas Ojerfors, a játék vezető tervezője szerint konkrétan „vért fogunk izzadni" (apró, de poénos kikacsintás egyébként, hogy a játék öt fokozata a Wolfenstein 3D nehézségi szintjei után kapta a nevét).

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
MachineGames

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA
Wolfenstein
2009 (ACTIVISION)

TÖMÉNY DÜH

Bár a játékmenet klasszikus, az old school tűzharcokat hajtó technológia már vadonatúj, a programot ugyanis a RAGE-dzsel debütált id Tech 5 hajtja (szóval a retrofuturizmus nemcsak a történet, hanem az egész játék sajátja). A játék pedig egyszerűen remekül fest: részletes karaktermodellek, brutális textúraminőség és észvesztően látványos tűzharcok keltik életre a programot, ami a hangulatos képi világgal és alternatív miliővel karöltve mindenképp az új etap egyik legnagyobb fegyvertényе lesz (már persze, ha megússzuk a RAGE-et övező technikai problémák nélkül a startot). Mindehhez pedig még ott van a csaták keltette rombolás is, ami bár kétségtelenül látványos, mostanra már némileg szerényebb mértéket öltött, a dolgok jelen állása szerint ugyanis a korábban reklámozott masszív destrukciót (mint pl. a rohamra induló konkurencia plafonnal való betemetését) elfelejthetjük: lebontani csak tereptárgyakat és fedezékeket lehet, nagyobb pályaelemeket nem.

MEGDÖNTJÜK A RENDSZERT

Be kell vallanom, hogy bár az eddigiek alapján semmi olyasmi nincs a W:TNO-ban, ami miatt kötelező vétel lenne, a friss infók mégis felcsigáztak, az előzetes anyagok és videók ugyanis egy olyan régi vágású szóló FPS-t sejtetnek, amire már régen ki vagyok éhezve. Az alapszituáció érdekes, az old school elemekkel tarkított, kellemesen hosszú kampány igen jól hangzik, az elődök felé tett főhajtás becsülendő, a grafikára és képi világra pedig nem lehet panasz. A magam részéről kíváncsian várom Blazkowicz új kalandját, és őszintén remélem, hogyha a szavatosság nem is lesz erénye, azért egy végigjátszásra mindenképp a gép elé szegezi a nácivadászokat a W:TNO – elvégre ez a sorozat mindenképpen megérdemel egy újabb ütős, mégha forradalminak nem is nevezhető epizódot.

Raven's Cry

[ÍRTA TIKA]

Vajon melyik kiadó merne bevállalni egy olyan hőst, akinek arcélével fogamzásgátlót lehet reklámozni? A szépség (hiánya) persze egy dolog, de hogy gonosz, véreskezű (igazából csak az egyik véres, mert a másik hiányzik) és kicsit még őrült is? Ja, hogy kalóz...

Sid Meier Pirates! című klasszikusától a Sea Dogsig (és persze nem elfelejtve minden idők legagyalágyultabb kalózát, Guybrush Threepwoodot) megfigyelhető, hogy a tengerirabló-műfajt belengi egyfajta romantikus pátosz. A gonosztevő kalóz – mert valljuk be, a hajók fosztogatására szakosodni nem egyenlő a Nobel-békedíjjal – többnyire egy irigylésre méltó figura, akit a végjátékban mesés kincsek halmán szórakoztat a kormányzó leánya. Ezt az alapvetést igyekezett belénk plántálni többek között Jack Sparrow is, mintha valami vidám dolog lenne felhúzni a fekete lobogót, aztán jöhet a rum és a vidám kalandok egész sora. A Raven's Cry most e közismert hivatás másik, „igaz" arcát szeretné megmutatni, egy sötét, és ennek megfelelően véres produkcióval.

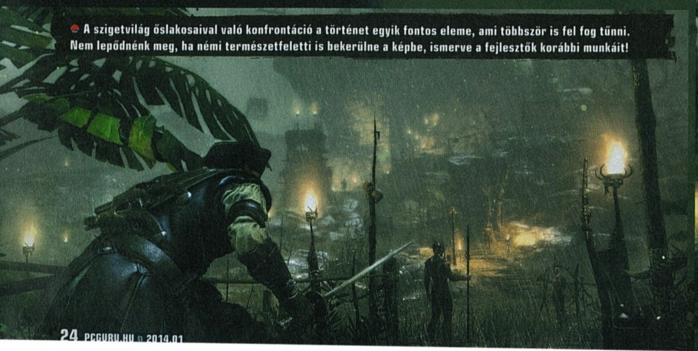
Nem fogja megszorongatni az AC IV-et, de minden kalózos játékért hálát adhatunk az égieknek!

A NÉMET HAJÓS

A külső nézetű akciójáték egy meglehetősen zord külsejű fickó, Christopher Raven köré épül, akinek egy gyermekkori trauma emlékei ráncolják a szokásosnál is mélyebb árkokkal a homlokát. A képregényszerű mozaikokból összeálló történet szerint a Devil's Tines nevű, bűnözők és gyilkosok alkotta vad horda rohanta le a kis szigetet, ahol egykor hősünk lakott. Raven a bal kezét vesztette el azon a napon, és egyedüli túlélőként, vagy inkább hírmondónak hagyta ott vérben ázva Neville the Devil, a rettegett kalózkapitány. Mindezt természetesen az akcióműfaj íratlan szabályai szerint a bosszú követi, s hogy mindez stílusos legyen, a levágott végtag helyére kampó kerül. A horog alakú célszerszám a későbbiek során fejleszthető (cserélhető) technológiaként vonul be azon véres kellékek közé, amelyekkel megtorolható a szülők kiirtása. Kezdetben a bosszúmotívum egy nyílegyenes szál lett volna az Octane Games előadásában, ám a kiadó menet közben fejlesztőcsapatot váltott, ami az álmoskönyvek szerint sosem jelent jót. Esetünkben talán mégis lehet örülni, hisz a Reality Pump magasabban jegyzett társulat, ráadásul ők eleve nyitott világban gondolkodtak, és még a GRACE elnevezésű grafikusmotorra is emlékezhetünk a Two Worlds 2-ből, ami elég jól festő darab volt.

A KARIB-TENGER KALÓZAI...

A 17. század végét bátran nevezhetjük a kalózkodás aranykorának. Többek között Kidd Kapitány, Jean Bart és Henry Morgan is ekkortájt tevékenykedett, így aztán nem meglepő, hogy Christopher is itt bont vitorlát, kortársai pedig olyan fiktív karakterek lesznek, akikhez az imént említett úriemberek adták a mintát. A történet a karibi térségre koncentrál, hasonlóan legendás úti célokkal, mint mondjuk Havanna vagy Port Royal. A kor települései viszont



A szigetvilág őslakosaival való konfrontáció a történet egyik fontos eleme, ami többször is fel fog tűnni. Nem lepődnénk meg, ha némi természetfeletti is bekerülne a képbe, ismerve a fejlesztők korábbi munkáit!

Minden bosszútörténetnek megvannak a maga áldozatai, és a felnőtt tálalás miatt itt tényleg vérbe fagyott hullák tömkelege kerül a földre, mire Christopher Raven eljut a tragikus gyerekkoráért felelős személy színe elé...

a civilizáció látszata – a kereskedők és egyéb, békés fosztogatásra termett NPC-k – mellett tocsognak az erőszakban, az utcákon részeg matrózok mennek ölre, jó kis komor, fülledt hangulat lengi be az egészet. Raven ugyanakkor itt nem ártatlan szemlélődő, és nem is a megszokott jólfésült hősi jellem, hiszen ahogy Freud is mondta, aki szörnyekkel küzd, néha maga is azzá válik. Sokszor kerül majd elő tehát a kampó vagy a tőr, ami alapvetően meghatározza a társalgások hangulatát. Akadnak emellett olyan mellékszálak, ahol nem biztos, hogy az első eszünkbe ötlő (pozitív) reakció az egyetlen választási lehetőség – vegyük csak azt a részt, amikor egy sorozatgyilkos tizedeli a város prostituáltjait! A levadászott gonosztevőért begyűjtött vérdíj itt kézenfekvő előrelépésnek tűnik, ám furcsa módon segíthetjük is a korabeli hasfelmetszőt, vagy mert megértjük a motivációit, vagy mert egyszerűen így tartja kedvünk, és természetesen ott a harmadik lehetőség is, hogy nem teszünk semmit.

A legfontosabb, hogy a Raven's Cry nem a jó és a rossz, vagy a fekete-fehér sávokon mozog, hanem a szürke árnyalatait mélyíti el. Itt a fő karakter egy igazi badass figura, aki torkokat vág el, kampóval hasítja fel a bőrt, és az egyetlen fontos dolog számára, a hírnév. Légy te a legnagyobb gazember, végezd ki az elfogott hajók túlélő matrózait, és söpörj végig ámokfutóként a karibi térségen, így az anyák majd veled riogatják a síró csecsemőket, és persze fejvesztve menekül minden hajós, ha felbukkanni látja a zászlódat a horizonton! A lobogót persze némi trükközéssel le is lehet cserélni, csak mondom... Az egyes nemzetek az addig tanúsított magatartásunk alapján üdvözölnek majd a városokban, így aztán gyakran megvesztegetéssel vagy véres rohammal lehet bejutni a kapun. Ugyanakkor az alkotásnak van egy lopakodós aspektusa is, a közelharcot pedig egyetlen szóval lehet jellemezni: brutális. A vívás lényegében rövid pengeváltások és véres kivégzőmozdulatok sorozata, amelyekhez remekül lehet társítani a hiányzó kéz helyén lévő kampót. A lőfegyverekhez való hozzáállást is meghatározza az egykezesre szabott főhős, így aztán maradnak a pisztolyok, de újratöltés nélkül. A játék minimális segédlettel dolgozik, gyakorlatilag még a rendelkezésre álló lövések számát is a háton elhelyezett tokból lehet kiolvasni, ahová három egyszer használatos mordály kerülhet.

NA, PÖRKÖLJÜNK ODA!

A tengeri hajózásos részben, noha szándékosan kerültem eddig az összevetést az Assassin's Creed IV-gyel, már látszik a komoly differencia a Raven's Cry és a Black Flag között – nevezetesen, hogy itt a kapitány nem szükségszerűen csak kapitány, hanem át lehet venni az árbocon figyelő őrszem feladatát, vagy az ágyúsorokat irányzó tüzér szerepét is, azzal a nyilvánvaló hátránnyal, hogy a központi irányítás addig gyengül. Elméletileg a képernyőn virtuális segédlet nincs, ergo a navigálás és a tüzelés korhűbb körülményeket ígér, ettől persze még ugyanúgy oda lehet majd pörkölni láncos golyókkal a vitorlázatnak, és kartáccsal tisztára söpörni az ellenséges fedélzetet, csak a célzáshoz több tehetség kell. A motiváció másik fele a bosszún és a pénzszerzésen kívül, hogy az elégedetlen legénység az első kikötőben lelép majd a balfenéken, és velük együtt a matrózok addig megszerzett tapasztalata is füstté válik (lévén fejlődnek harc közben). Tegyük tehát őket boldoggá! A kérdés csak az, hogy mivel. Nos, a zsíros zsákmány és a sok rum kezdetnek megteszi, de a fiúk közben árgus szemmel azt is figyelik, hogyan reagálunk az őket érintő eseményekre. Amennyiben hagyjuk, hogy a hatóság kezére jutó bajtársaik bitón végezzék, még csak kísérletet se téve a kiszabadításukra, akkor hamarosan egy, a kék hullámokon ringatózó csónakban találjuk Ravent, a fellázadt legénység búcsúpillantásaitól kísérve.

ADATOK

KIADÓ
Topware Interactive

FEJLESZTŐ
Reality Pump

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2014. 05. 07.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
80%

STÍLUSMINTA

Two Worlds II
2010 (TOPWARE)

Risen 2: Dark Waters
2012 (DEEP SILVER)

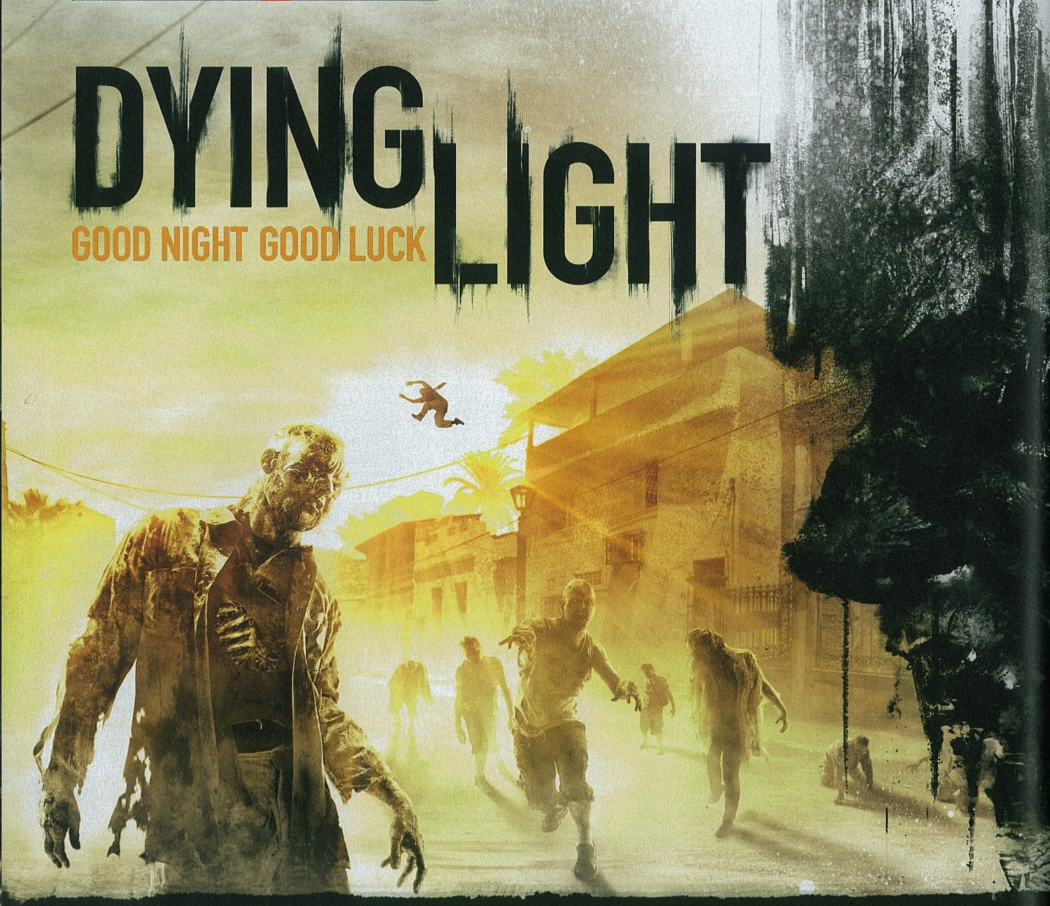
Sajnos nem tudni, hogy a Reality Pump mely ötleteket kukázta ki, de az Octane-os verzióban még szó volt egy Marcus nevű rabszolgáról, aki afféle erkölcsi iránytűként kíséri mindenhová a főhőst, és igyekszik őt helyrebillenteni. Ugyancsak a korai időkből származik a Ravent vudu-varázslatokkal felruházó idea, ehhez mondjuk én nem ragaszkodnék. A lengyel fejlesztők azon ötlete viszont, hogy a puskapor fogyóáru lesz (és drága!) zseniális, és ugyancsak örvendetes, hogy a külső nézetű akció/kaland nyitott világban játszódik, tehát kereskedni, fosztogatni, kincseket hajkurászni, vagy más szabadidős tevékenységek végett bármikor el lehet kanyarodni a fősodortól. A megszokott kincsvadászatban egyébként a szokásos „keresd az x-et" bolyongás kap még egy kis versenyfutás-jelleget, ugyanis általában többen is rástartolnak az elrejtett javakra.

DE AZTÁN TÉNYLEG GONOSZ LEGYEN...

A Ravens Cry a sokadik csúszás után épp nagyjából az Assassin's Creed IV-gyel egy időben jelent volna meg; ezt mondjuk a kiadó nem véletlenül igyekezett elkerülni, közben jött még a fejlesztőváltás is, így én az éppen aktuális dátumra sem vennék mérget. Az viszont biztos, hogy a játék remek alapokon nyugszik, és ha valóban hozza a beharangozott véres, sötét hangulatot, akkor sokan le fogunk rá csapni.

DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK



[ÍRTA MIDNITE]

Fárasztóan sok játék kéri az utóbbi időkben azt, hogy képzeljük magunkat egy apokalipszis túlélőjének bőrébe, és próbáljunk boldogulni egykori világunk zombiktól hemzsegő, rothadó maradványaiban – a Dying Light viszont megpróbálja felturbózni ezt a koncepciót.

Igen, ezt a felütést már minden matematikailag lehetséges kombinációban ellőtték a játékkészítők: évek óta ölhetünk zombikat nyakló nélkül a Resident Evil pályáin, drámázhatunk beleélősen egy elszánt túlélőcsapat tagjaként a Walking Dead epizódjaiban, mi több, akár egy elegáns úri zombi szerepét is felölthetjük, hogy az élőket saját beleinkkel agyoncsapva terrorizáljuk Amerikát (a játék címe Stubbs the Zombie, nagyon ajánlom). Sőt, a nyílt világok műfajába pozicionált túlélőhorrorokból sincs hiány: ha csak a múlt évben megjelent „open world zombie survival" címekre szűkítjük le a keresést, kapásból akad tíz ilyen program. Ennek fényében némi hátrányból kezd a Dying Light, a legújabb projekt a Techland laboratóriumából, hisz ezzel a nyílt világú RPG-vel a fejlesztőcég úgy szándékozik megváltani az élőholtakkal teli világot, hogy előző próbálkozását is inkább langyos taps, mintsem messiásnak kijáró imádat övezte...

DE EZ NEM A DEAD ISLAND!

Bár a Dying Light elsőre minden épeszű megfontolás szerint is olyan, mintha a Dead Island több pénzből kivitelezett reinkarnációja lenne (kíváncsiak lennénk, a Deep Silver mit gondol erről...), jócskán akad olyan elem, ami megkülönbözteti őket. Persze mindkettő alapja a zombiirtás egy posztapokaliptikus világban, de a teljes egészében bejárható, óriási területű világba helyezett Dying Light esetében dönthetsz a menekülés mellett is – sőt, itt az egyetlen értelmes taktika a fertőzöttekkel való konfrontálódás elkerülése, kivételes akrobatikai érzéked bevetésével. Ebben a történetben szó szerint semmi sem köt a talajhoz, a város a játszótereddé válik, egészen addig, míg le nem száll a rettegett éjszaka. Életedet ugyanis a napszakok váltakozása határozza meg, metsző határvonalat húzva az utánpótlás utáni kutatás és a puszta túlélés két alapvető feladata közé.

BELÓGÓ KEZEK ÉS LÁBAK

A helyszínül szolgáló, jobb napokat látott várost zombivírussal fertőzött halottak lepik el, de olyan elképesztő számban, melyet pár éve még az aktuálisan legjobb gép is csak izzadva lett volna képes legenerálni. Szerencsére ez egy közepesen szelíd zombifaj, melynek példányai nehezen döglenek meg, viszont legalább lassúak. Főszereplőnk (az ember, akinek csak látóteredbe lógó kezét és lábát látod majd a játék során) köztük próbál meg élve ellavírozni a város romjai közt, mindent beleadva. És ha azt hiszed, hogy a „minden" alatt maximum egy combosabb sprintelést értek, akkor meg fogsz lepődni: karakterünk konkrétan úgy közlekedik, mintha Ezio Auditore és Faith, a Mirror's Edge főszereplőjének törvénytelen gyermeke lenne.

„Amiről azt gondolod, talán fel tudnál mászni rá, arra fel is fogsz" – így fogalmazta meg az egyik

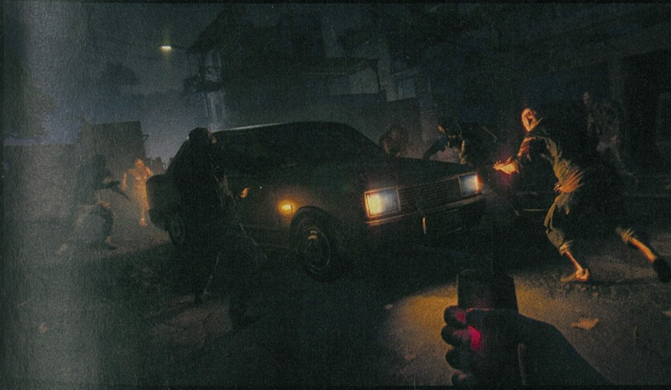
A napfény korántsem nyújt akkora biztonságot, mint amit a kegyetlen éjszaka sugall: habár ekkor valamivel könnyebb a túlélés feladata, azért így is bőségesen akad majd agresszív ellenfél.

fejlesztő az élményt, mikor a város épületei, tereptárgyai, az elhagyott kamionok és a még álló kerítések személyes mászókáddá válnak. Az előzetes videó elég rendesen bemutatja, hogyan közlekedik disztópiánus nindzsánk a leharcolt városban: akár egy szörnyek közti lavírozást. A játékos úgy ugrál a (nappal csak mérsékelten vérengző) zombik fején, akár Super Mario, a falakról elrugaszkodva ragadja meg és csavarja ki a nyakukat, vagy simán odébb taszigálja őket. Az egész könnyed, dinamikusan egybefo-

A Dead Island után mozgó, ronda zombijainak nyoma sincs, ezek már igazi, filmszerű élőholtak.

pók, felkapaszkodik a falakon, emeletnyi mélységekbe ugrik ruganyos mozdulatokkal. Egy komplett parkour-bajnokság tárházával rendelkezik, precízen és gyorsan küzdve le bármilyen akadályt.

A játékmenet-videókon ez a könnyed futkározás tűnik a legszórakoztatóbb résznek, ráadásul az Assassin's Creedre hajazó free running technika tökéletesen beleszőhető a zombigyilkolás mozdulataiba, élvezetessé és látványossá téve a csordában ténfergő lyó mozdulatok sorának tűnik, amit remek grafikával, tökéletes fizikával kiviteleztek, ráadásul a képernyőt kitakaró HUD-elemek hiánya miatt mindez intuitívnak és természetesnek hat. Eme közlekedési módszerrel szinte vidám lesz a nappali órákra kiszabott feladat: használható alkatrészeket túrni elő a törmelékek alól, csapdákat állítani az éji zombiknak, egyre hatékonyabb fegyvereket építeni az éjszakai csatához. Viszonylag keveset tudni még a csapdák mibenlétéről, de hangos autóriasztóktól a fényárba borító



ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Techland

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2014

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
65%

STÍLUSMINTA

Mirror's Edge
2008 (ELECTRONIC ARTS)

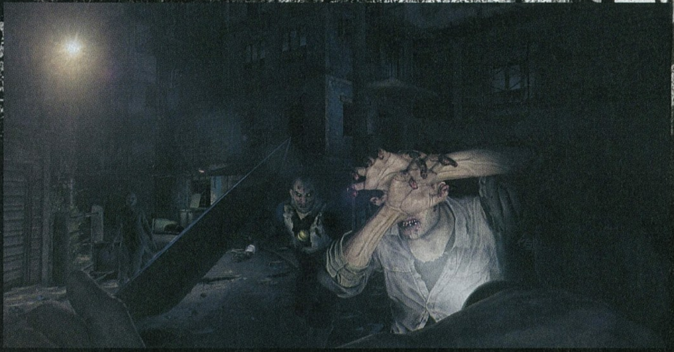
Dead Island
2011 (DEEP SILVER)

reflektorokig sokféle távolról bekapcsolható elterelést használhatunk majd ahhoz, hogy üldözőinket eltérítsük.

ÉJJEL-NAPPAL ZOMBIFESZT

A nappali város egy átlagos pokolbugyor, aminek ténfergő, igazi agyevő-lelkesedéstől mentes élőhalottjai barátságos felvonulóknak tűnnek ahhoz képest, ami éjszaka lepi el a sötét utcákat. Az E3-on elérhető demót kipróbáló szerencsések változatos véleményeket fogalmaztak meg, de egyöntetű hangnemben beszéltek a Dying Light éjszakájában átélt élményről: mintha tériszonyosok önsegítő csoportját vitték volna el bázisugrani – mindenki őszinte rettegéssel és döbbenettel írta le az eseményt. Amint ugyanis leszáll az éj, megváltozik a városkép, a nyugis zombik szemgödrei vörösen felizzanak, és vér spriccel elszáradt bőrük alól, miközben átalakulnak éjjeli alakjukba. Az utolsó fénysugár elhalványulta egy új üzemmódot kapcsol be a szörnyeken: a korábbi téblábolás helyett hátborzongató vadászatba kezdenek, könyörtelenül szagolva ki a friss húst. Sebességük megsokszorozódik, az élőkét is túlszárnyaló agilitással rohannak utánad, s nem akadály számukra egy fal vagy kerítés. Felkapaszkodnak a házakra, utat találnak a búvóhelyedre, kiszagolják a csapdáidat. Éjjel így nem sima parkour-edzés a városban történő közlekedés, hanem kifulladásig tartó hajsza, amiben a fertőzöttek sosem fáradnak el... Szóval, ha nem figyeled az órát, és óvatlanul a város közepén köszönt rád az alkony, számíts rá, hogy halálfélelemmel vastagon átitatott feladat lesz védett helyre jutni.

Aztán, amikor már halálcsapdává változott minden utca és háztető, a kellemes hangulatot fokozza egy kizárólag éjszaka előbújó zombifajta megjelenése: ő a Night Hunter. Ez egy olyan ritka típus, amit



Amint beköszönt az éjszaka, elszabadul a pokol. A csoszogó élőholtak olimpiai futókat megszégyenítő sebességre kapcsolnak, és megjelennek a sötétség azon teremtményei, akik szuperképességekkel felruházva pipálják le egykori emberi mivoltukat.

képtelenség megölni, cserébe az éj leple alatt szeret élő húsra vadászni, és sokkal erősebb, mint standard zombitársai. Ha a Night Hunter szagodat fogja, akkor pengén taktikázva, csapdákat és elterelő hadműveletet használva kell kikerülnöd a látóteréből, különben a játék címében emlegetett fénnyel együtt te magad is hamar haldokolni kezdesz.

A játék igazi kihívása tehát ebben áll: túlélni a következő éjszakát. Minden, amit a napfényes órák alatt teszel, annak lesz alárendelve, hogy a naplementével előbújó emberfeletti hordákat és a rád vadászó rémeket túléld. Első hallásra mindez a lehetetlen küldetés határát súrolja, hiszen ha falmászó szupersportoló az ember, még akkor is képtelenség egy teljes város lakosságát kicselezni, nem? De igen, viszont van egy extra képesség, ami a te javadra billenti Fortuna mérlegét, ha élet-halál kérdésekre kerül sor: ez pedig a Night Sense. Eme cseles képességnek köszönhetően visszaverődő hanghullámokból tudod meghatározni a közeli ellenséges alakok helyzetét, illetve azt is látod, tisztában vannak-e a jelenléteddel, vagy veszélyt jelentenek-e az életedre. Ennek pontos mechanikájáról egyelőre keveset tudni, de a lopakodó játékmenet remek kiegészítőjének hangzik, nem mellesleg pedig az egyetlen módszernek, amivel bármiféle előnyt szerezhetsz a meleg húsod ízére áhítozó szörnyekkel vívott futóversenyben.

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. A CSAPAT
A tavalyi Dead Island: Riptide azért volt olyan gyenge, mert a Techland B-csapata készítette: az A-team már javában a Dying Lighton dolgozott.

2. A MOTOR
Az eddigi Techland-játékokhoz hasonlóan a Dying Light alatt is a csapat saját motorja, a Chrome Engine dolgozik, annak is a hatodik kiadása.

3. A MONDAT
A játék marketingjéhez használt „Jó estét, jó szerencsét!" mondat Edward R. Murrow amerikai újságírótól ered, aki így fejezte be tudósításait.

Továbbra sem értjük, hogy úszta meg a Techland per nélkül, hisz ez egyértelműen egy Dead Island-klón!

AMIK ÉJSZAKA VADÁSZNAK

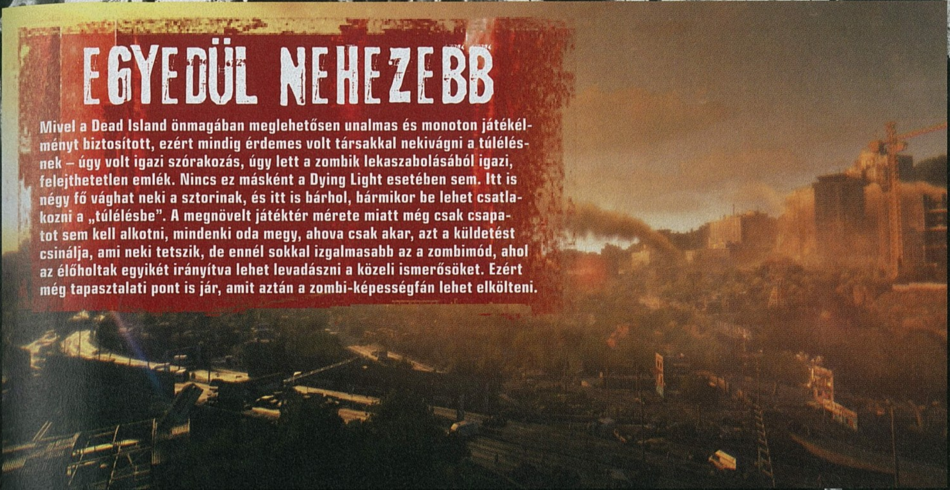
A hangulat szempontjából a véredre vadászó foszló hullák viszont még csak a jéghegy csúcsát jelentik, a Dying Light ugyanis olyan pragmatikussággal mutatja be az emberi életmód széthullása utáni állapotokat, mint egy rendes posztapokaliptikus sci-fi. Tudjátok, mi történne egy ilyen világméretű katasztrófa után az emberiséggel? Hát, valószínűleg nem alapítanának globális hippi kommunát, hogy körtáncokkal és közös énekléssel csillapítsák a barikádok túloldalán hörgő zombicsordák miatti izgalmat. Valószínűbb, hogy inkább megpróbálnák kibelezni egymást minden egyes konzervért, ellenséges frakciókba és csapatokba tömörülnének, melyek a túlélés érdekében paranoiás módon elzárkóznának az egymással való együttműködéstől.

Pontosan így fest a helyzet a Dying Light disztópiájában is: a felbukkanó élők legnagyobb része nem vidám nosztalgiázással fogadja jelenléted, hanem azonnal megpróbál kinyírni. Sőt, folyamatosan versengened kell velük az értékes alkatrészek, fegyverek, egyéb készletek megszerzéséért, és talán ebben a csatában a legnehezebb nyerni, hiszen itt nem az élőholtak ösztönszerű, magáért beszélő vérszomjával kerülsz szembe, hanem az emberi leleményesség végsőkig kegyetlen, precízen véghezvitt praktikáival.

Egyelőre ismeretlen a háttértörténet, amibe az akrobatikus zombigyilkolást belehelyezték a készítők, ám a jelek

LIMITÁLT TÚLÉLÉS

A pont ebben a számban bemutatott DayZ után különösen fontos, ha egy fejlesztő alaposan részletezi, mit ért túlélés alatt, és sajnos nagyon úgy néz ki, hogy a Dying Lightban sem kell majd ezért többet tenni, mint a Dead Islandben. Az itteni túlélőt nem kell etetni, a sok mászásban és futásban megszomjazni sem fog, így kizárólag csak a fegyverek fejlesztésében és a saját menedék építésében merül ki a lengyelek apokaliptikus víziója.



EGYEDÜL NEHEZEBB

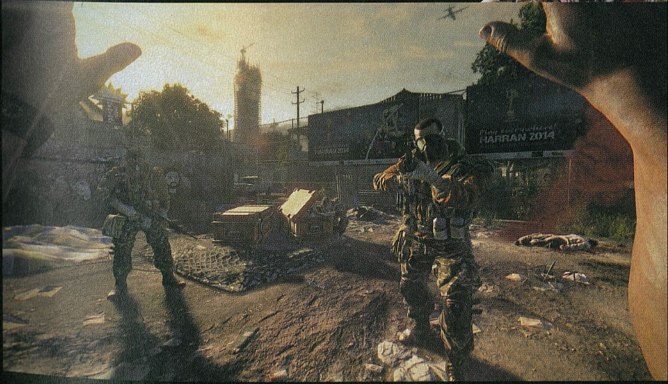
Mivel a Dead Island önmagában meglehetősen unalmas és monoton játékélményt biztosított, ezért mindig érdemes volt társakkal nekivágni a túlélésnek – úgy volt igazi szórakozás, úgy lett a zombik lekaszabolásából igazi, felejthetetlen emlék. Nincs ez másként a Dying Light esetében sem. Itt is négy fő vághat neki a sztorinak, és itt is bárhol, bármikor be lehet csatlakozni a „túlélésbe". A megnövelt játéktér mérete miatt még csak csapatot sem kell alkotni, mindenki oda megy, ahova csak akar, azt a küldetést csinálja, ami neki tetszik, de ennél sokkal izgalmasabb az a zombimód, ahol az élőholtak egyikét irányítva lehet levadászni a közeli ismerősöket. Ezért még tapasztalati pont is jár, amit aztán a zombi-képességfán lehet elkölteni.

szerint izgalmasan kibontakozó sztori lesz belőle. Ennek egyik, a játékmenet-videókban megmutatkozó jele az, hogy bár a helyszínül szolgáló város járművei működésképtelennek tűnnek, a megmaradt emberiség pedig a túlélés peremén kötéltáncol minden egyes éjszakán, néha megmagyarázhatatlan helikopterek bukkannak fel a düledező lakóépületek felett. Ezek a gépek pedig nem várost nézni jönnek, hanem jókora méretű, utánpótlással teli ládákat dobnak a mélybe... Főleg eme szeretetcsomagokért dúl a vérre menő hajsza az emberek közt, hisz az viheti magával a túlélést jelentő javakat, aki legelsőként ér a landolás helyszínére. De vajon kik dobálják az ételt és fegyvert a túlélőknek? Miért nem segítenek, ha látszólag szívügyük a városban rekedtek életben tartása? És hogyhogy e titokzatos szövetségeseknek van lehetőségük helikoptereket küldözgetni? Vajon a világ egyéb tájain is kitört a zombikór, vagy máshol minden a legnagyobb rendben van?

AZ EMBERSÉG MORZSÁI

Persze elhamarkodott lenne minden egyes embert leírni, akivel karaktered találkozik. Akadnak majd túlélők, akik a segítségedet kérik, te magad pedig mellékküldetések keretein belül teljesítheted óhajaikat. A feladatok (túlságosan jól lezárt rejtekhelyen rekedt szerencsétlenek kiszabadítása, elveszett gyerekek védelme, és így tovább) a nyitott világ szerves részét képezik, felfedezhető extraként bújva meg az egykori nagyváros romjai közt. Talán ilyen formában kerülnek majd a játékba a beharangozott RPG-elemek is, melyeknek egyelőre semmi nyomát nem látni az előzetes anyagokban... Mindössze egy fejlesztői interjúban hangzott el a kijelentés, hogy lehetőség lesz a választott karakterünk specializálására, ráadásul még csak nem is a megszokott sablonok szerint. A jelenlegi információk alapján négy karakter közül kell majd választanunk a játék elején, de hogy ők eltérő játékstílusokat képviselnek-e, esetleg vannak-e egyedi képességeik vagy történetük, azt egyelőre homály fedi.

Természetesen a zombik mellett emberek is lesznek, akik legalább annyira veszélyesek, mint az élőholtak. Mivel az erőforrások végesek, ezért egy táskányi élelmiszerért is hajlandóak ölni.



A sok kérdőjel mellett egy dolog azért biztos: hogy elképesztően részletgazdag, már-már élethűre polírozott grafikát kapunk (az új generációs konzolon játszók legalábbis biztosan). A gameplay bemutatók a horrorisztikus hangulatot annyira nem, a csodás látványt viszont annál inkább átadják: a hajszálak dinamikusan lobognak a szélben, izmok feszülnek a bőr alatt, árnyékok játszanak minden lépés nyomán, a fertőzött város pedig izgalmas, óriási és gyönyörű. Bármennyire szeretnénk belekötni ebbe a játékba, a látványára már most sem lehet panaszunk. De vajon sikerül a Dying Lightnak a játékmenet terén is valami lenyűgözőt alkotni, túlnőni a Dead Island hibáin és a zombiölő zsáner kopottságán? Meglátjuk, nem is sokára, hiszen a játék idén szinte minden forgalomban levő platformra megjelenik.

Castlevania 2 – Lords of Shadow™

[ÍRTA OBO] IDÉN FEBRUÁRBAN JELENIK MEG A MERCURYSTEAM ÁLTAL FÉMJELZETT CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW-SAGA LEGÚJABB, EGYBEN ZÁRÓFEJEZETE, AMI TÖBB PONTON IS JAVÍTJA, ILLETVE KIEGÉSZÍTI AZ ELŐD MECHANIZMUSAIT. RÁADÁSUL MAGÁT A HÍRES VÉRSZÍVÓT, DRAKULÁT TESTESÍTHETJÜK MEG BENNE!

A 2010-ben megjelent Castlevania: Lords of Shadow több szempontból is meglepetésnek számított: egyrészt azért, mert nem sokan gondolták volna, hogy a nevét addig csak közepes játékokhoz adó MercurySteam képes lesz megfelelni a feladatnak, másrészt már az előző tényező miatt sem tűnt valószínűnek az, hogy a múlt kudarcba fulladt próbálkozásai után ezúttal sikerül 3D-ben is helytállnia a zömében oldalnézetes játékokat felvonultató sorozat legújabb részének. A spanyolországi gárda azonban (a Kojima Productions segítségével) rácáfolt mindenkire, aki kételkedett bennük, s most, a korábbi sikerből merített magabiztossággal egy még jobb programmal készülnek elkápráztatni minket.

DRACULA 2000

A történetről röviden annyit, hogy a Castlevania: Lords of Shadow 2-ben a Belmont-família egykori oszlopos tagja, Gabriel az előző rész eseményei után Drakulaként vegetál a jelenkorban, megtörve az örök élet és saját tragikus múltjának súlya alatt, ráadásul erejének nagy részét is elveszítette. Hősünk szenved, és minden áron kiutat keres helyzetéből, így elfogadja a Halál nagyura, Zobek ajánlatát, miszerint végre békét lelhet, ha segít megállítani magát az Ördögöt, aki hosszú idő után visszatérésre készül, s nagyobb pusztítást akar véghezvinni, mint korábban bármikor.

A történet során az lesz az első feladatunk, hogy a nyitánybeli kis ízelítőt követően visszanyerjük régi erőnket és képességeinket kastélyunk termeit meglátogatva. A cselekmény egyetlen éjszaka eseményeit meséli el – de ne higgyük, hogy rövid kalandnak nézünk elébe, hisz sok dolgunk akad; az épület hatalmas, a vámpírvadász család leszármazottai pedig nem feledkeztek meg Gabrielről, s miután a Belmont név kötelez, a nyomunkban loholnak majd, mindent elkövetve azért, hogy elpusztítsanak.

JOBB ÉS NAGYOBB

A MercurySteam ígérete szerint a folytatásban egy sötét tónusú, gótikus elemekkel gazdagon átszőtt történetet és világot ismerhetünk meg, melyben ismét egy alapvetően kötött eseménysorozatot élvezhetünk végig – ám a felfedezés és az összecsapások terén már kinyílik a játék, a fejlesztők ugyanis a rajongók visszajelzései alapján építették meg az új felvonást. A játéktér például az elődhöz képest nagyobb szabadságot nyújt, így jobban kedvében jár azoknak, akik szeretik megismerni és bejárni egy programbeli világ minden egyes eldugott szegletét, továbbá ez a megoldás azoknak is kedvez, akik hiányolták a régi Castlevania-játékok felépítését. A csapat emiatt dobta ki a folytatásból az otromba, csak hátrányt jelentő fix kameranézetet is, az operatőri munkát immáron ránk bízva, és a felfedezést fogja erősíteni az is, hogy olyan képességeket tudunk feloldani, melyek szorgalmazzák az egyszer már teljesített helyszínek ismételt meglátogatását, hiszen segítségükkel a korábban leküzdhetetlennek hitt akadályokon már gond nélkül átjuthatunk.

A formula további finomhangolását képezi az is, hogy több és változatosabb ellenféllel lesz dolgunk, akik immáron olyan csapatokban támadnak, amelyekben több kisebb, könnyebben lezúzható, s ezáltal az erő vagy a Focus gyűjtését szolgáló szörnyecskét találunk, valamint egy vagy több nagyobb behemótot, akiket már óvatosabban kell megközelítenünk.

Már az első Lords of Shadowban is döbbenetesen jól kinéző helyszínek voltak, de a spanyol fejlesztőcsapat úgy tűnik, most is kitesz magáért: elég csak megnézni ezt a kis kertet!

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
MercurySteam

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2014. 02. 27.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
95%

STÍLUSMINTA

Castlevania: Lords of Shadow
2010 (KONAMI)

DmC: Devil May Cry
2013 (CAPCOM)

Az idővel erejét visszanyerő Drakulát ostora mellett most már egy díszes kard is segíti, így ezüsttel és persze nagy adag mágiával szállhat szembe a Sátánt szolgáló lények gigantikus seregével – a penge még zseblámpaként is jól funkcionál.

A csapat ezzel azt szeretné elérni, hogy taktikusabban, közvetlen támadásainkat és mágikus képességeinket arányosan használva vegyük fel a harcot, s ne csak ész nélkül nyomogassuk a gombokat. Éppen ezért kevesebb QTE lesz, valamint a dinamikusság érdekében (és Drakula személye miatt) a bukfencet teleportálás váltja.

A játékmenet egyébként nem változott drasztikusan: a sorozat elengedhetetlen, ikonikus fegyvere, az ostor ismét kiváló társunk lesz az ocsmány lények leterítésében, de visszatérnek a dobókések és a különleges képességek is, mindezt pedig a mostanra már megszokott módon, a pontrendszeren keresztül fejleszthetjük, illetve a repertoárt új mozdulatokkal bővíthetjük ki. A harcrendszer alapja ezúttal a vér lesz, ezzel táplálhatjuk két speciális képességünket: az egyik újonc a Void Sword, aminek minden csapásával visszatöltődik egy csekély mennyiségű életerőnk, míg a másik a Chaos Claws, ami az erősebb támadások bevitelében nyújt majd segítséget, illetve abban, hogy megszabadítsuk a pajzsaiktól az ellenfeleinket, merthogy most már ilyesmivel is találkozunk majd. Természetesen jó vámpírszokáshoz híven ki is szívhatjuk az áldozatainkból a vért, hogy felfrissítsük magunkat az ütközetek közben, vagy azok után.

A varázslatok terén változatos eszközeink lesznek a pusztításra, és ezekre talizmánok és italok útján tehetünk majd szert. Ilyen a Mist Form, amivel szó szerint köddé válhatunk, hogy a ránk rontó szörnyek testén keresztülsuhanva hátulról támadjuk meg őket, de ezt használva olyan helyekre is bejuthatunk, ahová korábban nem tudtunk, ezzel is elősegítve a már említett felfedezést. Egy másik hasznos trükk az idő lelassításának képessége, amit a Stolas' Clock nevű talizmán tesz lehetővé, és szintén mágikus tárgyhoz, konkrétan a Seal of Alastorhoz köthető az, hogy egy rövid időre visszanyerhetjük minden régi képességünket, hogy óriási pusztítást vigyünk végbe. Mindezek viszont eltörpülnek amellett, hogy immáron sárkánnyá is átalakulhatunk – igen, sárkánnyá! Ehhez újfent egy varázserejű holmira lesz szükség, amit a világban elszórt sárkánypikkelyekkel kell kiegészítenünk, hogy elérjük a kívánt hatást, nevezetesen azt, hogy minden tűzben ússzon és vérbe fagyjon a lábunk alatt.

Érdekesség, hogy a Castlevania: Lords of Shadow 2-ben lopakodás is lesz, ami elsőre furcsán hangzik, elvégre a nagy Drakulát irányítjuk, ám erre tökéletes magyarázatot ad a történet: arról van szó, hogy a kalandunk kezdetén túlságosan gyengék vagyunk ahhoz, hogy a komolyabb ellenfelekkel is felvegyünk a harcot. Eme részeken tehát az árnyékok közt megbújva kell elkerülnünk mindennemű konfrontációt, amiben nagy segítségünkre lesznek a denevérek. A sötétség hercegeként kedvünk szerint parancsolhatunk a bőregereknek, amik képesek elterelni a strázsák figyelmét, hogy eközben megkerülhessük őket, de arra is használhatók, hogy közvetlen összecsapások során ideiglenesen megbénítsuk az ellenfeleket, hogy aztán az ostorunkkal gyorsan elintézhessük azokat. Drakulával ezenkívül a katonák elméjét is átmoshatjuk, hogy kövessék parancsainkat, így kerülve el a találkozást egy-egy lopakodós szekció során.

Az első epizód fantasztikus, tavalyi PC-s változata után tűkön ülve várjuk a márciusi ráadást!

Könnyebb jól csinálni, mint elrontani

Amit eddig a Castlevania: Lords of Shadow 2-ből láttunk, az kifejezetten biztató képet vázol fel a játékról, legfőképpen azért, mert a fejlesztők odafigyeltek a játékosok panaszaira. Ahol kellett, ott javították, ahol pedig hiányosságok voltak, ott bővítették a program egyes részeit, mindeközben jó érzékkel nem piszkálták meg azokat az elemeket, amik korábban jól működtek. A zárófejezet így, hasonlóan az elődjéhez, egy izgalmas és nagyon látványos programnak ígérkezik, amit legegyszerűbben a God of War-sorozat és a Shadow of the Colossus szerelemgyermekeként lehetne aposztrofálni, mindezek tükrében pedig meg merem kockáztatni, hogy a Castlevania: Lords of Shadow 2 az idei tavasz egyik nagy kedvence lehet. A csapatnak ezúttal már nem kell mindenkit meggyőznie arról, hogy értik a dolgukat, csupán a korábban lefektetett alapokra építkezve egy, az előd gyermekbetegségeitől mentes, épkézláb lezárást kell letenniük az asztalra, ami úgy tűnik, hogy sikerülni fog.

DARK SOULS II

[IRTA CHOCHO] ELINDULSZ A VAKSÖTÉT FOLYOSÓN, HOGY SZEMBENÉZZ AZ ELKERÜLHETETLEN VÉGZETTEL. JOBB KEZEDBEN KARD, BALBAN FÁKLYA, ELŐTTED GONOSZ FEKETESÉG, BENNE TÚLVILÁGI SZENVEDÉS HANGJAI. MEGTESZEL EGY LÉPÉST, MAJD MÉG EGYET, AZTÁN EGYSZER CSAK ELÖNTI SZÁDAT A VÉR ÍZE.

Valahogy így fest a Dark Soulsszal való játék. Mész, meghalsz, újrakezded. Az első száz esetben még anyázol, később már örülsz neki, ha csak száz egymást követő alkalommal halsz meg ugyanazon nyamvadt zombi oszló keze által. És hogy mit érzel, amikor véget ér a kaland? Nos, nehéz megmondani. Kevesen tudják, milyen végigjátszani a Dark Soulst, elsősorban azért, mert nagyon-nagyon kevés vásárló jutott el az utolsó képkockákig. Na de akkor mégis miért imádta mindenki a japán From Software alkotását? A válasz a végletekig fair kihívásban rejlik: annak ellenére, hogy a Dark Soulsszal játszani sokszor felér a mazochizmussal, nagyon kevés esetben érzi azt az ember, hogy a játék „csak úgy" kitolt vele. Szinte mindig van oka szánalmas pusztulásunknak, és ha nagy nehezen beletanulunk a programba, később már csak nevetünk a többi szerepjátékon, amikben a nyakig kigyúrt barbár harcos tonnaszám cipeli magával a gyógyitalos palackokat, hogy germán ódákat zengve fejezze le a képernyőt betöltő sárkányt (minden hasonlóság más játékokkal a véletlen műve). Hiába, a japán csapat rátapintott egy érzékeny pontra: akarjuk a Dark Souls II-t. Kell a fájdalom, na!

EGY DEKÁNYIVAL SEM LETT KÖNNYEBB AZ ELŐDJÉHEZ KÉPEST, DE PONTOSAN ILYENNEK SZERETJÜK, ÉS EZT VÁRJUK EL TŐLE.

ÉDES SZENVEDÉS, SÓS VÉR

Elődjéhez hasonlóan, a Dark Souls II is egy akció-szerepjáték, amit valós idejű harcrendszer, hatalmas főellenfelek, látványos grafikai kivitelezés, és szinte már MMO-szerű online komponens egészít ki, PC-n és konzolokon egyaránt. Bár a korábbi Souls-részekben (a PS3-exkluzív Demon's Souls is része a sorozatnak, csak a kiadóváltás miatt lett más a folytatás címe) is volt multiplayer, nem igazán kapott aktív szerepet a játékmenetben. Ezt a From Software-nél is észrevették, ezért kibővítették az első részben bemutatott Covenant-rendszert, ami tulajdonképpen az MMO-kból ismert klánok Souls-univerzumra szabott megfelelőjét takarja. A játékosok beléphetnek a nekik szimpatikus Covenantokba (a szó szövetséget jelent), amik egyedi képességeket és tárgyakat biztosítanak a számukra, illetve másodlagos feladatokkal is ellátják őket. A Covenantok célkitűzései eltérőek, és gyakran keresztezik egymást. A Brotherhood of Blood csoport például aláváló gyilkosok gyülekezete, akik megszállják mások játékait, és levadásszák a felkészületlen harcosokat. Őket igyekeznek megfékezni a védelmező Blue Sentinel tagjai, míg a Warrior of the Sunlight kooperatív kalandokra hív, hogy együttes erővel zúzzuk le a Dark Souls II sátáni szörnyetegeit. Természetesen megtehetjük, hogy kikapcsoljuk az online lehetőségeket, de ebben az esetben magunkkal szúrunk ki – nemsokára azt is elmondjuk, hogy miért.

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai

FEJLESZTŐ
From Software

MŰFAJ
szerepjáték

MEGJELENÉS
2014. 03. 14.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
99%

STÍLUSMINTA

Demon's Souls
2010 (NAMCO BANDAI)

Dark Souls
2011 (NAMCO BANDAI)

A Dark Souls késve érkezett PC-s változata csapnivalóan rossz volt: alacsony felbontásban renderelt, és emiatt mosott, életlen képet rakott a képernyőre, ráadásul a képfrissítéssel is gondok voltak. Habár ezt egy zseniális rajongó kijavította, a Dark Souls II esetében lehet, hogy erre már nem lesz szükség: a fejlesztők szerint most tényleg nagyon ügyelnek az átiratra!

Az emlékezetes bossharcokra ezúttal is fel kell készülni: ez a pofozkodás a vihar közepén már most annyira vadító, hogy az ember kívánja, bárcsak agyonverné egy szörny!

„UGYAN, MINDEN A RÉGI!"

Gondolhatja az az olvasó, aki csak felületesen ismeri az első Dark Soulst, ezért pedig nem lehet hibáztatni. A From Software által teremtett atmoszféra és a kegyetlen nehézségi faktor a folytatásban is megtalálható, és talán egyedül a grafika esett át első látásra észrevehető változáson. Az előd sem nézett ki rosszul egy 2011-es játékhoz képest, de elnézve a Skyrimet, érthető, hogy többen felemlegették a japánoknak az elavult effekteket, a sokszor súlytalan, kézzel készített karakteranimációkat, és azt a kellemetlen tényt, hogy a motor még az átlagos technikai szint és a szűk pályák ellenére sem tudta tartani a stabil 30 fps-es sebességet. A rajongók nyafogása miatt rákapcsoltak a japán szoftvermérnökök, és teljesen új erőművet alkottak, ami ugyan még mindig az előző konzolgenerációt célozza, ránézésre mégis nagy ugrásnak tűnik. A karaktermodellek immár motion

capture eljárás útján kapták meg a szükséges mozgásanimációkat, azaz minden egyes mozdulatukat bedigitalizált színészek adják. A textúrák sokkal élesebbek, a falak, a harcosok páncélja, a szörnyek oszladozó ábrázata, na meg a gigászi bossok részletgazdag teste elméletileg azt is elfeledteti velünk, hogy egy régi gépekre írt játékkal játszunk. Elméletileg – egyelőre nehéz megmondani, tényleg így lesz-e, mert a PS3-exkluzív béta csak egy régiót mutatott be, de tekintve, hogy a Fromnál közel kétszer annyi ember dolgozik a Dark Souls II-n, mint az első részen, talán optimisták lehetünk. Különben is, sokkal fontosabb kérdés, hogy a látványon kívül más változik-e.

Szerencsére a válasz igen: a hasonlóságok ellenére a Dark Souls II minden elemében új játék. Azok, akik kipróbálták, állítják, hogy még az olyan egyszerű dolgok sem mentek könnyedén, mint a védekezés vagy a rúgás, holott ezek a mozdulatok az első részben nagyon fontosak voltak. Persze van logikus magyarázat a furcsa tapasztalatokra: a From az alapoktól tervezte újra a játékmenetet, mert azt szeretnék, ha a folytatás kiforrottabb multiplayer élményt nyújtana az e téren igencsak elmaradott elődhöz képest. A már említett rúgást például úgy, ahogy van, száműzik a Dark Souls II-ből. Helyette csak ellökni tudjuk az ellenfeleket, és a bukfences védés sem megy már olyan ösztönösen, mint annak idején – bár tény, hogy a második részben mindegy, hogy mit viselünk, a karakter ugyanolyan gyorsan szökken ide-oda, így is segítve az online PvP egyensúlyának megtartását. A From tisztában van vele, hogy a rajongók brutális kihívásra vágynak, ám ahelyett, hogy csak simán feltornásznák a szörnyek életerejét, olyan okosan kifundált húzásokkal keményíti meg a Dark Souls II-t, amik elsőre pont, hogy könnyítéseknek tűnnek. Csakhogy a látszat csal!

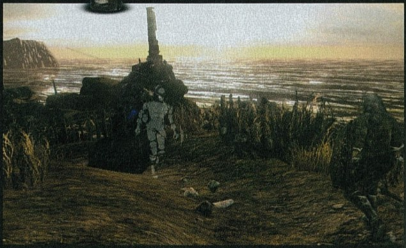
Ha valamiért, ezért megéri visszakötni az Xbox 360-at vagy a PS3-at, de a PC-s változat is jó vétel!

Ott van mindjárt a gyógyulás. Az első részben megismert gyógyitalok visszatérnek, és most már séta közben is képes felhörpinteni őket a karakterünk. Ráadásul az ellenfelek dobnak életerőt adó köveket is, s bár ezek a kavicsok harc közben nem „üzemelnek", egy üveg lötyit akár a Skeleton Lord boss-szal vívott csata kellős közepén is belökhetünk. Sőt, most már akkor sem válik semmissé a gyógyital hatása, ha pont ivás közben ütnek meg. Felüdülés? Aligha, ugyanis a flaska benyakalása lassabb folyamat lett, mint az előző részben, az ellenség mesterséges intelligenciája pedig külön figyeli, mikor állunk meg istápolni magunkat. Ekkor azonnal támadásba lendül, rögtön naiv utópiává varázsolva a fenti Skeleton Lordos példát.

A legrosszabb hír pedig csak most jön: valahányszor meghalunk és újraéledünk a tábortűznél (a Dark-sorozatban ezek a helyek jelentik az ellenőrzőpontokat), egy kicsit csökken karakterünk életerősávja, legalábbis addig, míg teljesen emberi formát nem öltünk. Itt jön képbe a korábban kitárgyalt Covenant-rendszer: a játékos az online kalandorok segítségével hamarabb válhat járkáló hullából élő emberré, ergo mindenki érdeke, hogy használja a Dark Souls II internetes játékmódját, hacsak nem akar még többet szívni a programmal. No, fáj már?

FELFALJA A LELKED

A Dark Souls II mindezen túl gyorsabb és folyamatosabb játéknak ígérkezik elődeinél. Mivel rúgni nem lehet, ezért kénytelenek vagyunk távolságot tartani az ellenfelektől, ezt azonban megvétózza, hogy minél közelebb



ÖT DOLOG, AMITŐL ÉRDEMES FÉLNI A SÖTÉTBEN

A BOSSOK

1 Az igazi akadályt természetesen most is a legnagyobb szörnyek, a kőkemény bossok jelentik, akik senkivel sem bánnak kesztyűs kézzel, és esetenként akár egyetlen csapással is átküldenek a másvilágra.

A TÖBBI JÁTÉKOS

2 Mivel a játék folyamatosan kommunikál a szerverekkel, ezért sokkal többször fordulhat elő, hogy egy ellenséges szándékú felbaszáló néz be a világunkba, így mindig résen kell lenni, nehogy hátba támadjanak.

A COVENANTOK

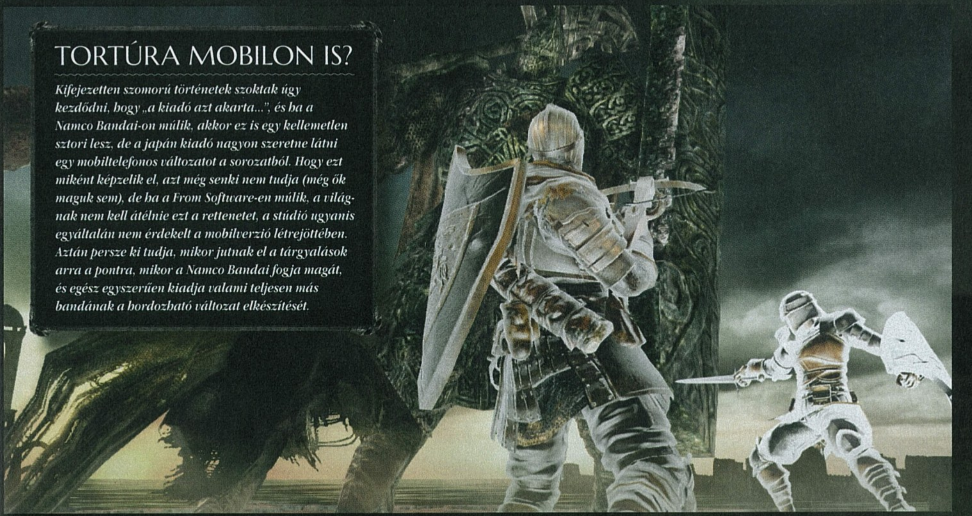
3 A teljesen átdolgozott, brutálisan elmélyített Covenant-rendszer révén nem csak klánok szerveződhetnek, de akár még a gonoszokkal is le lehet paktálni, így a nagyobb bossharcok alatt más játékosok is feltűnhetnek - ellenfélként!

GYILKOS AJTÓK

4 Az első találkozás a magát ládának álcázó, vérszomjas szörnnyel a Dark Souls egyik legfantasztikusabb húzása volt, de most már kamuajtókba is be lehet futni, melyek nem a következő terembe vezetnek, hanem egy feneketlen mélységbe.

FEKETE FANTOMOK

5 A már legyőzött ellenfelek keményebb változatai a folytatásban is szerepet kapnak, és minden eddiginél vérszomjasabbak lesznek, sőt, akár még össze is dolgozhatnak, a pálya egy adott pontjára szorítva a szerencsétlen kalandort.



TORTÚRA MOBILON IS?

Kifejezetten szomorú történetek szoktak úgy kezdődni, hogy „a kiadó azt akarta...", és ha a Namco Bandai-on múlik, akkor ez is egy kellemetlen sztori lesz, de a japán kiadó nagyon szeretne látni egy mobiltelefonos változatot a sorozatból. Hogy ezt miként képzelik el, azt még senki nem tudja (még ők maguk sem), de ha a From Software-en múlik, a világnak nem kell átélnie ezt a rettenetet, a stúdió ugyanis egyáltalán nem érdekelt a mobilverzió létrejöttében. Aztán persze ki tudja, mikor jutnak el a tárgyalások arra a pontra, mikor a Namco Bandai fogja magát, és egész egyszerűen kiadja valami teljesen más bandának a hordozható változat elkészítését.

állunk hozzájuk, annál nagyobbat sebzünk rajtuk (igen, íjjal is). A hátbatámadás nem igényel olyan tökéletes pozicionálást, mint annak idején, viszont a Zelda-játékokból átvett kamera, ami mindig „befogta" a legoptimálisabb ellenfelet, száműzve lett a Dark Souls II-ből, azaz mindig manuálisan kell az ellenség irányába állnunk, ha nem akarjuk, hogy hátulról vágják át a torkunkat. Emiatt az egy-egy elleni harcok még fontosabbak, a kettő-egy elleni küzdelmek pedig még nehezebbek lettek – köszi, From Software, már épp kezdtünk ásítozni az első rész könnyedsége miatt! Komolyra véve a szót, az összes módosításnak oka van. A különböző varázsitalok, rúnák, sőt, az elődben szinte használhatatlan ékszerek például azért válnak sokkal fontosabbá a folytatásban, mert mindez szükséges a multiplayer lehetőségek egyensúlyban tartásához. Ugyanez az oka annak, hogy többé nem tudjuk (véletlenül) megölni a kereskedő NPC-ket – a Dark Soulsban elég nagy szívás volt lefejezni őket, mert sokszor órákig nem találkoztunk újabb árusokkal, a második részben viszont ezzel a velünk együtt kalandozó barátaink játékélményét is lehúznánk a klotyón.

Szintén a csiszoltabb multi kedvéért csökkentették a választható kasztok számát. A Dark Souls tíz karakterosztályához képest most csak hatféle közül választhatunk, ráadásul ezek kifejezetten ötlettelenre sikeredtek. Lesz könnyű vértet viselő, dárdás katona, kemény öklű páncélos-harcos, mágus, templomos lovag, dupla kardos pengetáncoltató, illetve vadász. Bizony, a pucér, bunkósbotos deprived nem tér vissza, akármennyire is szerette az a három ember a világon. Összefoglalva tehát: a Dark Souls II szeretne minden online dolgot jól csinálni, és az eddigi infók alapján úgy tűnik, ez megy is majd neki. A zárt, dungeon-szerű pályatervezés, a fejezetek végén található főszörnyek, a sok felfedezni való, a sok kraftolható és használható holmi már-már MMORPG-szintre emeli a játékélményt, ezzel is a Covenant-rendszer malmára hajtva a vizet. Mielőtt azonban keseregni kezdenétek, jó, ha tudjátok, hogy a netkapcsolat nélküli magányos pokoljárás is legalább olyan kínnal teli lesz, mint annak idején.

AMIT TUDNI ÉRDEMES

1. A RENDEZŐ

Mijazaki Hidetaka, az első Dark Souls rendezője ezúttal csak felügyeli a fejlesztést. A folytatás munkálatait Sibuja Tomohiro és Tanimura Jui vezeti.

2. A VILÁG

A játék világa közel a duplája lesz a Dark Souls méretének, ráadásul a kezdőterület ezúttal sokkal könnyebb lesz az amatőrök érdekében.

3. A MULTIPLAYER

A fantasztikus ötletekkel rendelkező multiplayert ezúttal dedikált szerverek fogják kiszolgálni, így remélhetőleg nem kell laggal számolni.

KÍNZÓ KÉRDÉSEK

Hogy ezt a feltételezést mire alapozzuk? Egyszerű: a Dark Souls és a Demon's Souls játékok erős egyjátékos élményt nyújtó darabok voltak, a From Software pedig nem hülyékből áll; tudják jól, hogy elmarnák maguk mellől a rajongókat egy teljesen online-ra optimalizált RPG kiadásával. Ezért aztán az eddig felsorolt módosításoknak megfelelő kampánnyal állnak majd elő, ám erről jelenleg még elég kevés dolgot tudunk. Maga a történet például még most, két hónappal a premier előtt is rejtély. Mindössze annyit lehetett kihámozni a különböző demókból, hogy Drangleic királyságában járunk, célunk pedig ismét a rajtunk ülő zombiátok megtörése. A sztoriban állítólag egy Velka nevű istennő is képbe kerül majd, mi több, pletykálnak róla, hogy a Dark Souls II nem igazi folytatás, hanem előzmény, ami stílusában a Demon's Soulst idézi. Kicsit zavaró, hogy a program ezen aspektusa árnyékban maradt, de végül is túléljük – az előző Souls-játékok sem a remek, kidolgozott cselekmény miatt váltak híressé. Ennél valamivel aggasztóbb, hogy a multiplayer béta interfésze és tárgylistája ugyanolyan horrorisztikusnak hat, mint amilyen az első részé. Bízunk benne, hogy ez változik még, mert a Dark Soulsénál kevés játéknak van zavarosabb tárgymenedzselése. Végül pedig csak azért is előrángatjuk a PC-s változatot. A tavalyi Prepare to Die Edition egy igazi katasztrófa volt, látszott rajta, hogy a From egyszerűen nem tud bánni a személyi számítógépekkel. Hogy második nekifutásra összejön-e a kívánt minőségű PC-verzió, kérdéses, de mindenképp pozitívum, hogy ezúttal nem átiratot kapunk, hanem elvileg a konzolos kiadásokkal egyetemben fejlesztik a PC-s Dark Souls II-t is. Olvassa ezt valaki a japán srácoknál? Ha igen, ajánljuk, hogy vegyetek kézbe egy egeret, és vizsgáljátok meg tüzetesen, mert többször nem szeretnénk kontrollerrel játszani, akármilyen jól működik is a dolog! Meg azért egérrel csak jobb célozni, nemde?

Az elmélyített Covenant-rendszer miatt sokkal jobban megéri kipróbálni az online módokat is, mert lényegesen több a lehetőség ezen a téren, mint az ötletes, de kidolgozatlan Dark Soulsban.

DAYZ

[IRTA **WILSON**] **Késett legalább egy évet, ám decemberben, fanfárok és beharangozás nélkül megjelent a DayZ önállóan futó változata, amiben szinte semmi sincs, amit vártunk tőle, de ez így is van rendjén. Ez csupán egy drága, de csodaszép betekintés a pusztulás és a végítélet jövőképébe.**

Csupán két óra telt el a játék első indítása óta, de már a harmadik karakteremnél jártam. Az elsővel nem nagyon foglalkoztam, berohantam a legközelebbi településre, találtam egy konzervet, azon kívül semmi mást, és mivel egyáltalán nem ismertem a világot, feleslegesnek láttam erőlködni – hagytam, hogy halálra taposson az első zombi, akibe belefutottam. A második fickóm se járt jobban: a tengertől távol, valahol a hegyvidéken született. Fogalmam sem volt, hol vagyok, de az utcán élőholtak mászkáltak. Előbb találtam egy baltát, aztán némi élelmet. Azt hittem, hogy én vagyok a legszerencsésebb ember, de mivel a zsebeim tele voltak, és ott álltam a semmi közepén, az ismerőseim pedig a világ másik végén, ezért itt se gondolkoztam a nyugodt nyugdíjas években. Aztán meggondoltam magam: a vak szerencse úgy hozta, hogy rábukkantam egy hátizsákra (és ezzel hatalmas tárkapacitásra), és megpróbáltam annyi készletet felhalmozni, amennyit csak lehetett. A gond az volt, hogy időközben megharaptak párszor, és annyi vért vesztettem, hogy a kép folyamatosan sötétült. Egy teljesen órán át kihúztam: futottam az ismerősök felé. Próbáltunk egy ponton összefutni, és helyrehozni a károkat. Negyven percig rohantam, hogy ezt követően pont akkor essek össze holtan, mikor szó szerint már csak méterekre voltunk egymástól.

Aztán jött a harmadik újraéledés... az, amit soha nem fogok elfelejteni. Egy tengerparti kikötőben tértem magamhoz. Besétáltam a közeli városba, és azt láttam, hogy sehol egy ember, sehol egy zombi, és minden ház ajtaja zárva van, ami azt jelentette, hogy senki nem járt még ott, vagyis nagy eséllyel mindent megtalálhatok. És így is lett: ráleltem egy érintetlen aranybányára. Találtam több szütyőt, baltát, ezernyi konzervet, üdítőt, vagy féltucatnyi elsősegélycsomagot, antibiotikumot. Mindent, ami csak kellett. Két teljes órán át túrtam fel az elhagyott szobákat, termeket és lépcsőházakat, degeszre tömtem a zsebeim, és stílusos napszemüveggel, szép fekete farmernadrággal, vastag kabáttal adóztam a divatnak. És akkor pár száz méterre megláttam két embert: az egyiknél fejsze volt, a másiknál pedig valami távcsöves puska. Futni kezdtem, el a másik irányba, be egy ház mögé, de tudtam, hallottam, hogy mögöttem vannak. A város északi felén hatalmas gyártelep feküdt, ahol még sose jártam, és fogalmam se volt, hol lehetne elbújni, de egy közeli csőhálózat, és az annak tövébe állított létra elhitette velem, hogy eliszkolhatok, hogy megmenekülhetek. Nem így lett: a két ember utolért, az egyik becélzott... aztán valahogy felrepültem az égbe, és lepottyantam. Holtan. Kétórányi játékot vesztettem el. Minden tartalékom, minden tárgyam odalett – de hát ez benne volt a pakliban, mikor megvettem egy olyan játékot, ami nemhogy nincs kész, de még csak éppen hogy elkezdték fejleszteni.

ADATOK

KIADÓ
Bohemia Interactive

FEJLESZTŐ
Bohemia Interactive

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2013. 12. 16.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
10%

STÍLUSMINTA

DayZ mod
2012 (BOHEMIA)

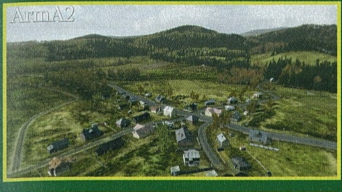
Infestation: Survival Stories
2012 (OP PRODUCTIONS)

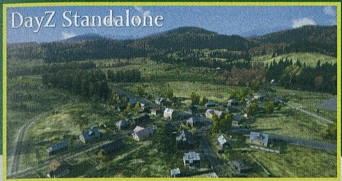
SZIGETI VESZEDELEM

A DayZ esetében mindenképp egy paradox helyzetről beszélhetünk: habár az ArmA II-es mod hivatalosan sohasem hagyta el az alfa státuszt, valójában egy funkciókban gazdag, stabilnak mondható modifikációja lett egy olyan játéknak, amit a bővítmény kiadása előtt már a kutya sem vett meg. A DayZ aztán pár hét leforgása alatt 2012 legnagyobb szenzációjává nőtte ki magát, tulajdonképpen egy teljesen új játékstílust hozva létre a születése során, és mind emellé egy addigra már hároméves terméket is az eladási listák élére repített.

Miről is szól a DayZ? Az életben maradásról, méghozzá annak az életszerű változatáról. Minden

A teljesen újragondolt inventory sokkal logikusabb felépítést követ, mint az eddigi, és több lehetőséget is nyújt. Most már a felvett ruháknak is van szerepe: mindegyik adott mennyiségű tárgy befogadására alkalmas zsebként funkcionál.





CHERNARUS 2.0

Habár az önállóan futó DayZ alapját ugyanaz a 230 négyzetkilométeres terület, Chernarus adja, mint a modét, ez nem jelenti azt, hogy pontosan ugyanolyan lenne. A főbb települések (Stary Sobor, Chernogorsk, Elektrozavodsk) mind a helyükön vannak, és a partszakasz is úgy fest, mint eddig, mégis teljesen újnak hat ez a hatalmas világ. Ott vannak rögtön az épületek: a házak most már nem pár méter magas furcsa tömbök, hanem rendesen kidolgozott, életszerű méretekkel rendelkező építmények, és a moddal ellentétben szinte az összesbe be is lehet menni. Sajnos a belső terek 3-4 sablont használnak, de pusztán a mennyiségük miatt is akár egy órán keresztül eltarthat egy közepes méretű város átvizsgálása az értékes loot után. Szembetűnő különbséget a régi Chernarushoz képest csak a veteránok fognak találni. A legveszélyesebb területen, Stary Soborban már nincsenek katonai sátrak, a játék legértékesebb cuccait így a közeli katonai bázison lehet megtalálni, és a Pobeda-gátnak is nyoma veszett. A domborzat is sokkal életszerűbb lett, különösen a part és az első magaslatok között húzódó részen, amit már nem megmászhatatlan falak ölelnek körbe, hanem egy erdős-dombos vidék. Az új Chernarus majdnem olyan, mint a régi, mégis jobb, sokkal, sokkal jobb!

játék máshogy viszonyult eddig a témához: a Dead Island a pár csapástól pozdorjává törő fegyverek, a Dead Rising a buta birkaként terelhető élőholtak, a Left 4 Dead pedig a folyamatos sortűz képében látta a túlélés élményének zálogát. A DayZ ezzel teljesen szembement, és két tényezőt helyezett előtérbe: az emberi szükségleteket, és magukat az embereket. Ebben a világban ugyanis egyáltalán nem az élőholtak jelentik a veszélyt, hanem a szomjazás, az éhezés, a betegségek, és az ezekkel küzdő többi játékos.

Habár az alfa még teljesen kezdetleges, már így is egészen remek élményt nyújt.

ALFÁBÓL PRE-ALFA

Ahogy a mod, úgy az önállóan futó változat is egy fiktív, egykoron a Szovjetunióhoz tartozó hatalmas területen, Chernaruson játszódik, ami tényleg gigantikus. Mivel az önálló változatban még csak és kizárólag gyalogosan lehet közlekedni, ezért egyik településről a másikra eljutni is minimum ötperces sétát jelent, és ha valaki megpróbálná hosszában átfutni a világot, készüljön egy legalább kétórás félmaratonra. Chernaruson elképesztően sok a látnivaló, a hegyes-dombos-erdős vidéken tucatnyi kisebb-nagyobb település rejtőzik, házakkal, gyárakkal, nagyobb komplexumokkal, és most már szinte bármelyik épületbe be lehet jutni. Tulajdonképpen muszáj is, hiszen a túlélést garantáló konzervek, italok, gyógyszerek és fegyverek csak és kizárólag itt találhatók meg, ráadásul véletlenszerű elrendezésben, korlátozott mennyiségben. Az ember akkor érti meg, mit jelent a túlélésért való küzdelem, mikor az éhhalál szélén egy félig rohadt gyümölcsnek is úgy örül, mintha az a Szent Grál lenne; mikor hosszú védtelenség után egy földön heverő balta vagy kés felvétele után sebezhetetlennek érzi magát.

Már van értelme sisakot viselni vagy napszemüveget hordani, mert a főmenüben megtekinthető hős túlélőd

Ez az érzés általában csak pár percig tart: vagy egy élőholt talál meg, vagy ami rosszabb, egy másik játékos. A világvége után nem a fertőzöttek, hanem a túlélők a legnagyobb ellenfelek, akik egy hátizsákért is bármikor hajlandók agyonlőni, akik akár csapdákat is képesek felállítani, csak azért, hogy némi elemózsiához jussanak, vagy bármihez, amivel ki tudják tolni a hátralevő nyomorúságos életük perceit. És ezért is zseniális a DayZ: kiszámíthatatlan, minden véletlenszerű benne, és mindennél könyörtelenebb. Olyan, mint maga az élet.

Chernarus egyszerűen meseszép, ráadásul több olyan tereptárgyat is tartalmaz, amit magyar vidékeken is látni

Illetve csak olyan akar lenni: a DayZ önállóan futtatható változatában ugyanis a fentieken kívül semmi nincs. Az elmúlt másfél év döcögős fejlesztési ideje csak és kizárólag arra volt elég, hogy Chernarus újjászülessen, és egy sokkal hihetőbb, sokkal látványosabb formában kerüljön a képernyőre, pár alapvető funkció társaságában. A pre-alfa státusz tényleg nem dísznek szerepel a termék adatlapján: ez még közel sem nevezhető játéknak, a modban lévő funkciók töredéke sincs benne, és még legalább egy év, mire az önálló játék egyáltalán megközelíti az eredeti DayZ lehetőségeit.

Egyáltalán nincsenek járművek, nincs kraftolás, nincs építkezés, nincs időjárás, nem kell a kihűlés miatt aggódni. És tulajdonképpen zombiból is alig akad pár – jó, ha városonként van három, és mindegyiküket egyetlen baltacsapással le lehet csapni. Nemhogy veszélyt nem jelentenek, de egyenesen komikusak; tudtuk, hogy kezdetleges lesz az első változat, de azt nem, hogy ennyire.

TÜRELEMJÁTÉK

Viszont ha valami ennyire kezdetleges, akkor megéri 24 eurót, több mint 7000 forintot kicsengetni érte? Annak, aki türelmetlen, és mindenképp látni akarja az „új" Chernarust, igen: mindenki más jobban teszi, ha vár, és inkább marad a modnál. Az új változat tényleg mérföldekkel szebb, a terület tényleg sokkal életszerűbb és változatosabb (még ha a felépítése egy-két dolgot leszámítva teljesen meg is egyezik a régivel), és kifejezetten izgalmas az újragondolt tárgylista is, de a DayZ nagyjából 10 óra után elveszíti a varázsát, és nem lesz több egy turistaszimulátornál, ahol alkalmasint meg is lehet halni. Vagy az unalomban, vagy betegségben, vagy tűzharcban. De ez így is van rendjén – még kell pár hónap, míg ledobja láncait az apokalipszis, és akkor aztán tényleg küzdeni kell az életben maradásért. Addig a DayZ maradjon meg a fejünkben modként, és annak, ami valójában: az évtized legfantasztikusabb játékötletének.

[ÍRTA WILSON] **A Tribesról ismert Hi-Rez is kéri a maga szeletét a MOBA-tortából: márciusban hivatalosan is elstartol a SMITE, a műfaj új kihívója, ami teljesen új oldalról közelíti meg az unalomig ismert zsánert, így próbálva beékelni magát a LoL és a DotA 2 közé.**

Mit árul el a játékipar jelenlegi helyzetéről az, ha minden idők egyik legnagyobb közutálatának örvendő játékgyára, a Zynga is MOBA-t gyárt? A Solstice Arena még nem szerepelt a PC Guru hasábjain (a free-to-play rovatunkban hamarosan fel fog tűnni), de létezése elég egyértelmű jele annak, hogy míg pár éve mindenki zombilázban égett, addig mostanra az élőholtakat sikerült MOBA-ra cserélni. Egészséges a verseny, és jó, ha sok a választási lehetőség, de 2014-ben eljutottunk a túlkínálat azon szintjére, ahol már inkább megálljt kellene inteni, vagy új utakat keresni. Ezt fogja tenni a Blizzard a stílust újraértelmezni készülő Heroes of the Stormmal, és ebbe mászott bele az a Hi-Rez Studios is, amely eddig csak kettő darab játékot készített, ráadásul a shooter műfajon belül.

A KRAKEN ELSZABADUL

A SMITE-ban viszont nincsenek páncélos katonák, se jetpackek, és még csak a világot sem kell megmenteni valami titokzatos és gonosz idegentől. A SMITE ízig-vérig MOBA, vagyis aki egy percet is eltöltött a League of Legends, a DotA 2, vagy mondjuk a Demigod mellett, az kapásból otthon fogja érezni magát. Alapvetően itt is két csapat küzd egymás ellen, megpróbálva eljutni a rivális bázisig, és ott elpusztítani a mindenható teremtményt, ami ezúttal maga a Minótaurosz. A központokat itt is úgynevezett lane-ek kötik össze, amiket automatizált ütegek (ezúttal nyílpuskával felszerelt tornyok) őriznek, és a piszkos munka javát is agyatlan, dróton húzott ágyútöltelékek végzik, akik hullámokban, bizonyos időközönként gyalogolnak bele a halálba.

De miben más ez, mint bármelyik másik MOBA a piacon? Például a témaválasztásban! A SMITE mögött az emberiség több ezer éves történetében meghatározó szerepet betöltő istenek állnak, akik milliónyi mondában és regében szerepeltek. A Hi-Rez nem korlátozta magát egy világra, a repertoár a kínai, az egyiptomi, a maja, a skandináv, a hindu, a görög és a római hitvilágból merít, méghozzá nagykanállal. Ebből már baja is származott: a hindu istenségek miatt 2012 nyarán volt egy kisebb összetűzés a fejlesztők és egy érdekvédelmi csoport között, és többek között ezért kicsi az esélye annak, hogy valaha felbukkan a játékban Jézus, vagy valamelyik apostol.

ADATOK

KIADÓ
Hi-Rez Studios

FEJLESZTŐ
Hi-Rez Studios

MŰFAJ
MOBA

MEGJELENÉS
2014. 03. 25.

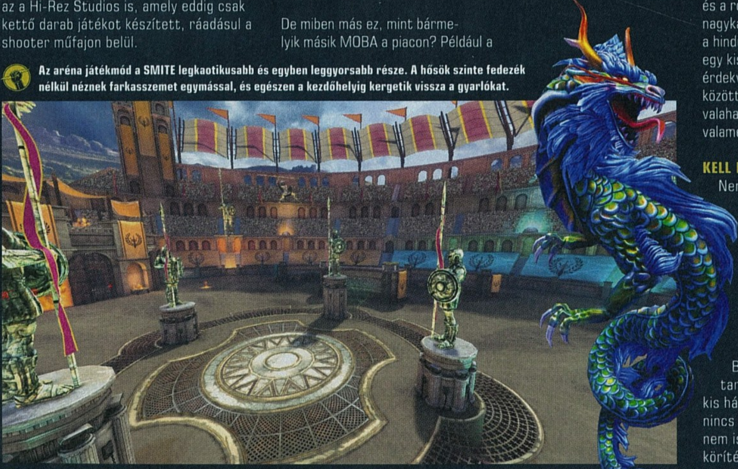
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
98%

STÍLUSMINTA

League of Legends
2009 (RIOT GAMES)

DOTA 2
2013 (VALVE)

Az aréna játékmód a SMITE legkaotikusabb és egyben leggyorsabb része. A hősök szinte fedezék nélkül néznek farkasszemet egymással, és egészen a kezdőhelyig kergetik vissza a gyarlókat.



KELL EGY HŐS

Nem mintha erre szükség lenne, hiszen decemberrel bezárólag így is 50-nél több isten vár arra, hogy kivonuljon a frontra. Az olyan ismert egyedek, mint Zeusz, Poszeidón, Apolló, Herkules, Loki, Freyja vagy Pallasz Athéné mellé olyan, a nyugati ember számára kevéssé ismert figurák is bekerültek, mint Ré vagy épp Bakasura, ráadásul mindegyikhez tartozik egy kiválóan megírt, érdekes kis háttértörténet is. Habár az egész nincs egységes keretbe foglalva, de erre nem is nagyon van szükség: a témát, a körítést maguk az istenek adják. A számuk

A TRUESKILL RENDSZER

A SMITE által használt TrueSkill matchmaking rendszer azért olyan gyors, mert egy komoly algoritmus hajtja. A Microsoft kutatócsoportja által kifejlesztett Trueskill a Thomas Bayes szerzetes által a 18. században kidolgozott Bayes-szűrés elméletén alapszik, amely a tanulásra épül. A rendszer figyeli a játékosokat és azok képességeit, és ez alapján rangsorolja őket – ha valaki folyamatosan nyer, akkor képzett partnernek minősül, és hozzá hasonló ellenfeleket, társakat kap maga mellé, ha viszont veszít, akkor kevésbé hozzáértő felekkel kerül egy csapatba, így elméletileg nem jöhet létre olyan felállás, ahol hatalmas a különbség a résztvevők tudásában és rátermettségében.

Az alternatív játékmódokhoz megálmodott, a szokásos MOBA-felépítéstől eltérő pályák egész egyszerűen fantasztikusan néznek ki. Egyszerre építkeznek az egyiptomi és az északi mitológiából.

folyamatosan nő, általában 3-4 hetente bővül a repertoár, és már a mostani mennyiség is bőven elég ahhoz, hogy mindenki megtalálja a kedvencét. És erre szükség is lesz: nemcsak azért, mert az átlag MOBA-khoz hasonlóan itt is több száz órát kell eltölteni a játékkal, mire sikerül kiismerni a hősöket, de azért is, mert a SMITE által használt free-to-play modell ezt megköveteli.

Példának ezúttal is csak a League of Legendset lehetne felhozni, a játékot, ami tulajdonképpen kialakította a Hi-Rez által is használt üzleti modellt. Miről van szó? Arról, hogy ez az 50+ hős nem ingyenes. Az, hogy épp kit lehet fizetés nélkül irányítani, hetente változik, vagyis aki egyáltalán nem akar költeni, kénytelen a sors szeszélyére bízni magát. Természetesen ezt két módon is ki lehet kerülni: egyrészt a kiszemelt isten megvásárlásával, másrészt az összes már megjelent és a jövőben érkező lényt tartalmazó, jelenleg 25 euróba (egy dobozos játék árának felébe!) kerülő csomag kosárba pakolásával. Ez az összeg döbbenetesen alacsony, hiszen a League of Legends esetében az összes bajnok megszerzése nagyjából 500 dollárnál is többe kerülne – ebből talán már leszűrhető, hogy a Hi-Rez nem a kizsákmányolás, hanem a fair play híve.

Nem gondoltuk volna, hogy pont a Hi-Rez Studios fog újat mutatni egy ennyire agyonkoptatott műfajban.

MADÁRTÁVLAT HELYETT

De mégis miért érné meg akár csak egy petákot is kiadni egy újabb MOBA-ért? Azért, mert a SMITE nem szimplán egy újabb MOBA: nem csak a világa más, mint a riválisaié, de a tálalása is, hiszen itt nem madártávlatból szemlélhetők az események, hanem testközelből, TPS módból. Ez pedig alapjaiban forgatja fel a teljes játékmenetet: a szabályok ugyanazok, de a kivitelezés már teljesen más tészta. Ott van rögtön a támadás a távolsági karaktereknél. A LOL-ban, a DotA 2-ben a nyílvesszők és a varázsigék maguktól találják meg a célpontot, itt viszont teljes egészében manuálisan kell célozni, mind az alapmozdulatok, mind az aktív képességek esetében – amihez pedig célozni kell, azt ki is lehet kerülni!

A TPS módnak továbbá megvan az a nagy előnye, hogy a SMITE-ba jóval könnyebben bele lehet rázódni, mint bármelyik másik MOBA-ba, mert sokkal egyszerűbb felmérni a helyzetet. Azt, hogy meddig ér egy torony vagy egy üteg hatótávolsága, hogy meddig tart az a terület, ahol még nem jelent veszélyt az ellenfél, vagy hogy mit is jelent a dzsungelezés és az elrejtőzés. Ez persze magában hordoz egy nagy veszélyt is: a belátható terület leszűkítése. A hagyományos madártávlatnál sokkal könnyebb észrevenni, ha valaki lesből akar támadni, itt viszont tényleg folyamatosan figyelni kell minden irányba, mert sose lehet tudni, mikor próbál valaki gankelni. És ez a nagyobb pályákon komoly fejtörést okozhat.

MINTHA MÁR LÁTTUK VOLNA...

Jótól lopni nem szégyen, és a SMITE-nak volt honnan meríteni

DEMIGOD

1 Habár a Demigod története fikció volt, ott is istenek játszották a főszerepet, és mint tudjuk, ez volt az egyik első komoly anyagi támogatásban részesülő MOBA-játék.

LEAGUE OF LEGENDS

2 Az egyenként megvásárolható hősök és a hetenként adagolt ingyenes karakterek keveréke a League of Legends védjegye volt, eddig: a SMITE is így működik!

DOTA 2

3 Az elérhető tárgyak fajtája és mennyisége azonnal ismerős lesz a DOTA-2 játékosoknak, hiszen a SMITE-ban is a játékmenet gerincét adja ez a rendszer.

BUKÁS BUKÁS HÁTÁN

Habár a MOBA, mint műfaj teljesen új a Hi-Rez Studios számára, a játékkészítésben azért van némi tapasztalatuk – a probléma viszont nem is ezzel, hanem az üzleti résszel van. Első próbálkozásuk, a Global Agenda hatalmas bukás lett, ráadásul a folyamatosan termelődő veszteség dacára még egy teljes évet szántak a játékra, és csak ezután igyekeztek a Tribes Ascenddel megtalálni a szerencséjüket. Ám ez sem jött össze, hiszen a free-to-play modell ellenére a Tribes éppen hogy visszatermelte a fejlesztési költségeit, és idővel maguk a játékosok is magára hagyták az online lövöldét. A SMITE ennek ellenére némi előnnyel indul, hiszen a publikus bétának és a rettentően alacsonyra belőtt mikrotranzakciós áraknak hála a játék már tavasz óta bevételt termel, és ha márciusban hivatalosan is megnyitja a kapuit, talán végre meghozza a csapatnak azt a sikert, amire oly régóta áhítoznak.

ÁLARCOSBÁL

A többes szám használata azért indokolt, mert a rivális MOBA-któl eltérően a SMITE-ban egynél több térkép szerepel. Ráadásul tudni kell azt is, hogy itt nem csupán egyetlen játékmód van. A játék gerincét itt is a hagyományos, 3 lane-es felosztás adja (amely itt Conquest néven fut), és pontosan azt tudja, amit tudnia kell. Lehet rajta dzsungelezni, vannak neutralok (ráadásul ezek a halálukat követően 1-2 percig vagy halálig tartó ható buffokat is adnak – felgyorsítják a támadási és a mozgási sebességet, megnövelik a sebzést), és van titán néven futó, a legdurvább extrákat adó Roshan-szerű szerzemény is. Nincs viszont barakk, a creepek a saját bázisról indulnak, amit egy főnixnek hívott madár véd; ez természetesen hatalmasat sebez, viszont az elpusztítása még nem pecsételi meg a meccs sorsát, ugyanis képes feltámadni, és így adni egy második esélyt a vesztésre álló csapatnak. Ha viszont a tábort védő gigantikus Minótaurosz is elpusztul, akkor vége a meccsnek.

Ez azonban csak egy játékmód, ennél a SMITE-ban több van. A számszerűsítés nem egyszerű, mert mindennap vannak különleges események, meccsek, melyek egy adott téma/szabály köré épülnek fel. Van, mikor csak a szárnyas lények használhatók, máskor kizárólag egy adott mitológia istenei vihetők ki a csatatérre, de az sem ritka, hogy mindenki teljesen feltöltött kincstárral indul, és így már az első másodpercben a legtáposabb tárgyakkal vetheti bele magát a csata sűrűjébe. Eszközből pedig tényleg rengeteg van, és ahogy a többi MOBA-ban, úgy ezek itt is több szinten fejleszthetők, valamint új, jobb statisztikákkal ruházhatjuk fel őket. Éppen ezért nem is annyira egyszerű a rendszer mélyére ásni: nagyon sok meccset kell letudni a gép által ajánlott felállással ahhoz, hogy az ember értse, a tárgyaknak milyen tulajdonságai vannak, és az adott karakterhez melyik illik a leginkább. Szerencsére nem kell vakon tapogatózni, rettentő jó útmutatók léteznek már, amik több oldalon át adnak választ minden kérdésre, és még azt is összefoglalják, hogy hányadik szinten milyen képességre érdemes pontot tenni, és mire kell elverni az aranyat a boltban.

Csak remélni tudjuk, hogy sokan adnak esélyt a SMITE-nak, annak ellenére, hogy milyen sok MOBA van a piacon.

A hagyományos Conquesten és a fenti, különlegesen eseményeken kívül még három lehetőség van: a 6 fős Joust (ennek kétfős változata az Assault), a Domination és az Arena. A legelső a kezdő játékosok számára a létező legjobb választás, hiszen csak egyetlen lane-en kell harcolni, ami remek terep mind a karakterek és a buildek teszteléséhez, mind a játék megismeréséhez. Az Assault ezzel szemben már zsírosabb falat: itt is csak egyetlen lane van, viszont nincs bázisra teleportálás, és alapból mindenki már

AMIT TUDNI ÉRDEMES

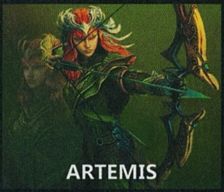
1. A CSATORNA
A SMITE Twitch-csatornája a nap 24 órájában közvetít meccseket a világ minden tájáról, így mindig van lehetőség tanulni a profiktól.

2. A BAJNOKSÁG
A játék megjelenése után egy héttel egy 100.000 dollár összdíjazású bajnokság zajlik le. A kvalifikációs torna január elején indult.

3. KÍNAI SEGÍTSÉG
A világ negyedik legnagyobb videojáték vállalata, a kínai Tencent augusztus óta a játék hivatalos támogatója és kínai terjesztője.

Az istenek legerősebb, ultimate-nek hívott támadásai néha lenyűgözően tudnak kinézni: érezni rajtuk, hogy az adott lény mitológiai hátterének ismeretében készültek.

KÖNNYEN MEGTANULHATÓ ISTENEK



Artemisz, a vadászat istennője kiváló választás azoknak, akik nem az első sorban szeretnék kivenni a maguk részét a csatákból. A hölgy kifejezetten nagy hatótávolságú íjának és sebes tempójának hála bármelyik lane-en hasznos lehet. Passzív képessége révén kritikus sebzéseket vihet be, aktív skilljei közé pedig egy hasznos, sebzést és lassítást is okozó csapda, megnövelt tűzgyorsaság és egy nagy területet lefedő nyílroham tartozik.

Ré, a napisten elkerülhetetlen szereplője a SMITE-nak: a botokkal feltöltött gyakorlómódban mindig szerepel! Ez nem a véletlen műve, ő a legkönnyebben kitanulható mágus. Passzív képessége a mozgási sebességét növeli, aktív skilljeivel pedig le tudja lassítani a közelében kószáló ellenfeleket, képes sebzést osztani egy fél lane-nyi területre, és még magát, illetve a csapattársait is meg tudja gyógyítani.

Ymir a norvég mitológia egyik kulcsfontosságú szereplője, és tökéletes tank. Akkora, mint egy kolosszus, és a kezével is legalább olyan erőset képes ütni. Passzív képességével képes debuffolni az ellenfeleket, aktív skilljei pedig rettentő hasznosak. Jégfalat tud húzni, amivel komplett lane-eket kordonozhat el pár másodperc erejéig, leheletével jégtömbbe zárhat egy rivális istent, buzogányával pedig nagyobb tömeget is képes megsebezni.

Ao Kuang, a keleti vizek sárkánykirálya a SMITE egyik legjobban kinéző istene, különösen a fizetős skinjeit használva. Passzív képessége mágikus erejét növeli, míg aktív skilljeivel lelassíthatja és megsebezheti az ellenfeleit, megnövelheti a mozgássebességét, tornádójával pedig egy nagyobb területet ostromolhat meg; a szélviharba kerülő ellenfelek ekkor három másodpercen át kapják a sebzést, ami pont elég, hogy elpatkoljanak, ha óvatlanok.

ötödik szinten kezd, így rögtön a startpisztoly eldörrenése után hatalmas harcok tudnak kialakulni. A Domination leginkább az FPS-ekből lehet ismerős: mindkét csapat adott számú tickettel indul, ami folyamatosan apad. Hogy mennyire gyorsan, az attól függ, hogy összesen hány stratégiai jelentőségű pont van a birtokukban a rendelkezésre álló háromból; természetesen az veszít, akinek előbb fogynak el a ticketjei. A sort záró Arena ennél már egyszerűbb: lényegében egy colosseumi gladiátorharc, ahol szintén a ticketek eltüntetése a cél, csak hogy itt nincsenek lane-ek, mindenki egyetlen nagy körben hancúrozik, megpróbálva elpusztítani mind a creepeket, mind az ellenfeleket.

Ebből a temérdek játékmódból is leszűrhető, hogy a SMITE csöppet sem unalmas, sőt, nem létezik még egy olyan MOBA a piacon, ami ennyire sok lehetőséget kínálna. Maguk a meccsek sem tartanak egy órán keresztül, a legtöbb 20, máximum 40 perc alatt lezavarható, ennél tovább kizárólag a Conquest küzdelmek tartanak. És még csak várni sem kell a következő adagig: a SMITE által használt matchmaking-rendszer egyetlen gigantikus zsákba pakolja a jelentkezők nevét, amikből kétpercenként sorsol, így tényleg bármelyik napszakban azonnal lehet találni kihívókat, függetlenül attól, melyik játékmódról van szó.

A tartalmi rész ezen feneketlen mélységéből is leszűrhető, hogy a SMITE egy

elképesztően változatos játék, sőt, nem igen találni a jelenlegi palettán olyan MOBA-t, ami ennyire sok lehetőséget kínálna. Bár a SMITE-ban nincsen meg az a mérnöki szépség, mint a DotA 2-ben (nem kell figyelni az órát, hogy mikor spaw-nolnak a levert neutralok, nincs folyó és még ezernyi apróság sem), de még így is sokkal nagyobb esélye van bekerülni az eSport rivaldafényébe, mint mondjuk a Zynga-féle Solstice Arenának, vagy a Warner jegyezte Guardians of Middle-earthnek. A Hi-Rez pedig mindent meg is tesz ennek érdekében: a már egy éve publikus bétának hála bárki futhat egy kört a SMITE-tal, megnézheti a profik meccseit a mindennap jelentkező stream-csatornán, felkészülhet a márciusi startra időzített, 100 ezer dollár összdíjazású bajnokságra, vagy megveheti a hihetetlenül olcsó komplett csomagot, hogy a lehető legteljesebb élményt kapja. Megéri, a SMITE meghálálja: tetszetős, könnyen megtanulható, barátságos közösséggel rendelkező üde színfoltja egy olyan műfajnak, ahol szinte már lehetetlen újat mutatni. Ha viszont az embert maguk az istenek segítik, akkor azért annyira nem is nehéz kitörni!

Csata egy darabokra szakadt földterületen, az űr közepén: kell ennél több?

FREE-TO-PLAY JÁTÉKOK A STEAMEN

[ÍRTA **WILSON**] ***Egy métert sem lehet megtenni a játékvilágban úgy, hogy ne kerülne elő a free-to-play fogalma. Sajnos nagyon kevés olyan játék van, amely tisztességes módon kezeli a mikrotranzakciókat: a legtöbb program méregdrága, számottevő előnyt adó tárgyakban, kiegészítőkben látja a jövőt, így nehéz megtalálni a F2P-játékok tengerében azokat, amik nemcsak jók, de akár még érdemes is rájuk áldozni némi pénzt. Ebben a választásban szeretnénk segíteni cikksorozatunkkal, ahol igyekszünk összeszedni a Steamen elérhető, színvonalas darabokat, minden elképzelhető műfajban, legyen szó shooterről, stratégiáról vagy épp szerepjátékról.***

AKCIÓ

NO MORE ROOM IN HELL

Fejlesztő *NMRIH Team*
Megjelenés *2013.10.31.*
Multiplayer *8 fő*

Két évvel az első publikus változat megjelenése után a zöld utat kapott No More Room in Hell halloweenkor végre a Steam hálózatán is feltűnt. Az eredetileg Half-Life 2 modnak indult NMRIH (ez sem egy egyszerű nyelvtörő) pont akkoriban született, mikor már egyetlen játékot sem lehetett eladni kizárólag azzal, hogy zombik vannak benne, de ez a program szerencsére sokkal több ennél: tulajdonképpen egy benyugtázott Left 4 Dead, technológiai szempontból sutább, ötletek terén pedig kifejezetten erős megvalósítással. Történet például itt sincs: a világ elpusztult, az elhunytak élőholtként tértek vissza, a feladat pedig a túlélés és a pályákról való elmenekülés. Ezt két játékmód támogatja: az egyik a hagyományos hordázásra épül (a túlélők egy kis helyszínre vannak beszorítva, az ellenfelek hullámokban érkeznek), a másik pedig a feladatok teljesítésére. Utóbbinál ez lehet egy generátor beindítása, egy telefonpózna megjavítása, vagy egy lezárt szoba kinyitása, illetve ezek láncolata, hiszen minden szinten egyszerre több dolgot is kell csinálni. Mindegyik objektíva az előtte lévőre épül, és emiatt minden misszió teljesítése minimum 30 percet vesz igénybe. A csavar az, hogy a menekülés többféleképpen is kivitelezhető, hiszen minden térképen több alternatív útvonal is akad. Miben más ez, mint a Left 4 Dead? Elsősorban a tempóban, ugyanis az itteni zombik a Romero-víziót képviselik, vagyis lassan csoszognak – ez persze nem jelenti azt, hogy nem jelentenek veszélyt, sőt. Már pár harapással is el tudnak intézni, de sokkal veszélyesebb a kartávolságukon belülre kerülni, mert képesek hosszú másodpercekre leszorítani a földre, és ez idő alatt kisebb tömeg is odagyűlhet köréjük. Maguk a játékosok is csak kocognak, a közelharci fegyverek használata alaposan ki is fárasztja őket, ezért alaposan át kell gondolni, hogy egyáltalán érdemes-e küzdelembe bonyolódni, vagy esetleg sokkal célszerűbb továbbosonni. Egyik sem egyszerű, az élőholtak közti navigálást általában vaksötét nehezíti, amit csak egy folyamatosan égetett zseblámpával vagy öngyújtóval lehet eloszlatni, ez viszont szinte teljesen harcképtelenné teszi azt a csapattársat, akire a bányászlámpa szerep hárul. A modhoz képest rengeteget fejlődött az önállóan futtatható változat, és folyamatosan javul is: jelen sorok írásakor épp a botrányos animációkat cserélik le, és új pályák is érkeznek, így aki igazi csapatjátékot keres, és kicsit is érdekli az élőholt téma, ennél keresve sem találhat jobbat az ingyenes kategóriában!

DUNGEONLAND

Fejlesztő *Critical Studio*
Megjelenés *2013.11.12.*
Multiplayer *5 fő*

Egyáltalán nem számítottunk arra, hogy a pont egy éve, 2013 januárjában kiadott Dungeonland egyszer a Steam free-to-play kategóriájában kap majd helyet, főleg nem rekordsebességgel, hiszen már kora ősszel bekerült az ingyenes játékok közé. A korábban teljesen ismeretlen Critical Studio ugyan nem váltotta meg a világot játékával, de egy kifejezetten hangulatos darabbal bővítették az akció-szerepjátékok egyre zsúfoltabb műfaját. A Dungeonlandben nincs más feladat, mint legyőzni minden egyes szörnyet a hatalmas, talán túlságosan is hosszú pályákon. A küldetést az ellenfelek mennyisége és ereje teszi szinte lehetetlenné: még három ismerőssel is felfoghatatlanul kemény dolog akár csak egy missziót is teljesíteni, még a legalsó nehézségi fokon is. A szenvedés viszont megéri, a tiri-tarka világ és annak furcsa lényei ugyanis semmihez sem hasonlíthatók, így a kihívás mellé változatosság is társul, de csak és kizárólag azoknak, akik a pénztárcájukba nyúlnak. A Paradox ugyanis csalt, méghozzá csúnyán, ez ugyanis messze nem egy free-to-play játék, inkább csak egy demó. Kizárólag egy térkép van benne (a négyből), a további tartalomért egy „All-access Pass"-t kell vásárolni, ami végeredményben egy fizetős upgrade, mely egy csapásra teljes változattá pofozza át az ízelítőt – vagyis olyan, mintha besétálnánk a boltba az előzetes megtekintését követően. Hogy ez mennyire etikus, és mennyiben felel meg a Steam szabályainak, az legyen az illetékesek dolga, de mindenképpen jó stratégia a figyelemfelkeltéshez, hiszen egy ingyenes játékot jóval többen próbálnak ki, mint egy demónak bélyegzett próbaváltozatot. Hogy közülük végül mennyien is adják be a derekukat és nyitják ki a pénztárcájukat, az már más kérdés...

TACTICAL INTERVENTION

Fejlesztő *FIX Korea*
Megjelenés *2013.10.08.*
Multiplayer *16 fő*

Milyen játékot csinált volna a Counter-Strike kiötlője, Minh „Gooseman" Le, ha nem egy Counter-Strike klónt? Azt ugyanis kár lenne tagadni, hogy a Tactical Intervention az, hiszen még maga Gooseman is úgy állt neki, hogy elkészíti a CS folytatását, a játékot, ami eredetileg a Valve-nél készült, de 2007 felé jegelték. Ha az olyan volt, mint a mostani Tactical Intervention, akkor érthető Gabe Newellék döntése, hiszen ez a játék nemhogy a CS-vel nem említhető egy lapon, de egyáltalán nem kelti egy befejezett termék benyomását. Habár alapját a Source motor adja, mégis rettenetesen ronda: a botrányosan gyenge animációk, a szörnyű textúrák, a póriás fegyverek azonban mind megbocsáthatók lennének, ha tudjuk, hogy milyen kevés pénzből, milyen kevés emberrel készült, és ha maga a játék jó lenne – de nem az. Ennek egy fő oka van: borzalmasak a fegyverek. Mindegyiknek irreálisan nagy a szórása, az AK47-tel például szobákat lehetne kipingálni, ha ólom helyett festékkel lenne feltöltve, és sok választási lehetőség nincs is, mivel az arzenál legjobb darabjaiért fizetni kell. A mikrotranzakciós rendszer egyáltalán nem fair, érezhetően előnyben vannak azok, akik kinyitották a pénztárcájukat, és ez egy ilyen játék esetében megbocsáthatatlan. Pedig vannak benne kifejezetten jó, ha nem is egyedi ötletek (az elhajlás, a gurulás), és pár egészen hangulatos, furcsa küldetés is (az egyik például egy autópályán játszódik, ahol a terroristák és a VIP őrei is kocsival próbálnak eljutni a célig), de ezenkívül semmi olyat nem tartalmaz a játék, ami miatt ez lehetne a CS evolúciójának következő lépcsőfoka. Inkább egyfajta prototípus ez, amiből építkezni lehetne, de mivel Goosemannek erre se pénze, se embere nincs, ezért kizárt, hogy a TI jelentősen fejlődjön a jövőben. Kinek ajánlható akkor? Annak, aki pár napra ki szeretne próbálni valami újat. Mindenki másnak ott a CS, amiért ugyan fizetni kell, de a steames leárazások alkalmával mindig annyira olcsó, hogy szinte lehetetlen otthagyni.

ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

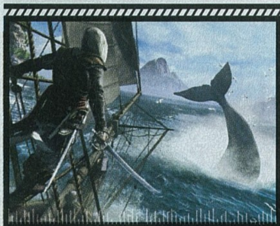
A KARÁCSONYI ELŐFIZETÉSI AKCIÓINK 2014. JANUÁR 31-IG MEGHOSSZABÍTVA! FIZESS ELŐ NEGYED-, FÉL- VAGY EGY ÉVRE, ÉS KEDVENC MAGAZINOD MELLÉ VÁLASSZ EGY PC-S JÁTÉKOT AZ IDEI ÉV LEGNAGYOBB DURRANÁSAI KÖZÜL!

Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a WWW.PCGURU.HU webcím ELŐFIZETÉS menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted a játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

Watch Dogs

Megjelenés csak 2014 tavaszán!

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
11.490 Ft	15.990 Ft	23.990 Ft
Hosszabbítással: 10.990 Ft	Hosszabbítással: 14.990 Ft	Hosszabbítással: 22.990 Ft



Assassin's Creed IV

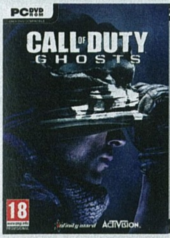
NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
11.490 Ft	15.990 Ft	23.990 Ft
Hosszabbítással: 10.990 Ft	Hosszabbítással: 14.990 Ft	Hosszabbítással: 22.990 Ft

LEGO Marvel Super Heroes

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.490 Ft	14.990 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 9.990 Ft	Hosszabbítással: 13.990 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

A **BATTLEFIELD 4**-ES ELŐFIZETÉSI AKCIÓINKAT KERESD A MAGAZIN **115. OLDALÁN!**

MEGHOSSZABBÍTVA!

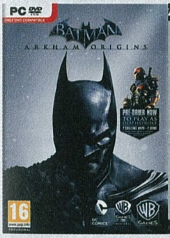


Call of Duty: Ghosts

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
13.490 Ft	17.990 Ft	25.490 Ft
Hosszabbítással: 12.990 Ft	Hosszabbítással: 16.990 Ft	Hosszabbítással: 24.490 Ft

FIFA 14

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.490 Ft	14.990 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 9.990 Ft	Hosszabbítással: 13.990 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

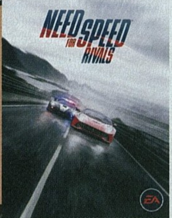


Batman: Arkham Origins

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.990 Ft	15.490 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 10.490 Ft	Hosszabbítással: 14.490 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft

Need for Speed: Rivals

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL (3 lapszám)	FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL (6 lapszám)	ÉVES ELŐFIZETÉSSEL (12 lapszám)
10.490 Ft	14.990 Ft	22.990 Ft
Hosszabbítással: 9.990 Ft	Hosszabbítással: 13.990 Ft	Hosszabbítással: 21.990 Ft



A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.
HOSSZABBÍTÓ ELŐFIZETŐINK AZ AJÁNLATBAN LÁTHATÓ, KEDVEZŐBB ÁRON JUTHATNAK HOZZÁ AZ ELŐFIZETÉSHEZ.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

RONDA, DE FINOM?

STATE OF DECAY

[ÍRTA CHRIS] **Hónapokkal az X360-as verzió megjelenése után PC-re is megérkezett a State of Decay korai változata, ami a megjelenését követő foltozgatásoknak köszönhetően érezhetően sokat javult. Az biztos, hogy ez még mindig egy kiváló ötletekkel telezsúfolt zombis játék – de valahogy mégsem az igazi.**

Lassan tényleg nem telik el úgy hónap, hogy ne tesztelnénk valamilyen vértől és belektől csöpögő, agyvelőzabálós, apokaliptikus zombicsodát, és a túlkínálat már nálunk is kiveri a túlcsordulás-biztosítékot. Élőholtakkal kelünk és fekszünk, talán ennyire még soha nem volt népszerű ez a téma a film- és játékkészítők körében. Emiatt ásítozva nyúltunk a telepítőgomb felé a State of Decay kapcsán is, hiszen első ránézésre nem tűnt másnak, csak egy újabb zombis tucatjátéknak, amelyekből mostanság bőven kijutott konzolra és asztali számítógépre egyaránt. Az első indítást követően azonban hamar rájöttünk, hogy az Undead Labs alkotása más, mint a legtöbb, agyhalottakat masírozató szórakoztató termék. Telis-tele van rendkívül grandiózus ötletekkel, jópofa megoldásokkal, és már-már olyan szinten összetett, mint egy online szerepjáték. Nagy kár, hogy a sok érdekes ötlet megtervezése mellett a készítőknek már nem igazán jutott ideje, pénze és energiája mindent száz százalékosan megvalósítani, így a program nem szűkölködik hibákban és hiányosságokban, továbbá helyenként olyan gyatra megoldások tarkítják a játékmenetet, hogy a szívünk belefájdul.

A ROTHADÓ ÁLLAM ÉN VAGYOK

Először is tudni kell, hogy a State of Decay nem egy új játék. Közel fél éve, azaz 2013 nyarán jelent meg Xbox 360-ra, a PC-s korai hozzáférésű változat pedig szeptember 20-tól volt elérhető Steamen. A játék egész ősszel folyamatosan fejlődött, javult, majd november 5-én megkapta a „végleges verzió" címkét, de persze a fejlesztés azóta sem állt le. Mai napig készülnek hozzá a patchek, sőt, már az első DLC-t is kiadták hozzá; nehéz is úgy értékelni, hogy az egyik hónapban még egyáltalán nem játszható billentyűzettel és egérrel, a következőben pedig már igen. Valószínűleg ez az a program, ami soha nem nyeri el végleges formáját, így ha valami olyasmit írunk, hogy ez nekünk ilyen és ilyen volt, de a jövő hónapban már ennek nyoma sincs az általatok játszott verzióban, akkor azt nézzétek el nekünk. Most pedig lássuk, mitől is olyan különleges a State of Decay!

Amerikában mindenkinek van autója, így szinte mindig lesz mibe bepattani. Ha a vezetési modell is úgy akarja, még el is jutsz majd valahová a kocsikkal...

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Undead Labs

MŰFAJ
akció/RPG/túlélő

MULTI
egyelőre nincs

INFO

A State of Decay korai verziója 2013 szeptembere óta megtalálható a Steamen, a játék novemberben hagyta maga mögött a bétastátuszt, de a fejlesztők a hivatalos megjelenés óta is folyamatosan foltozgatják a programot. A játék ára a Valve szoftverboltjában 19 euró (azaz nagyjából 6.000 Ft.).

Először is – bár a videók alapján ez nem egyértelmű –, az SoD nem egy szimpla akcióprogram. Persze bőven akad benne harc és lövöldözés, de a készítők célja az volt, hogy a játék során, ha lehet, kerüljük a küzdelmeket. Lényegében egy túlélőhorrorról van szó, melynek szereplői egy olyan hatalmas, nyitott világban próbálnak életben maradni, ahol hemzsegnek a friss húsra éhes zombik – a túlélés viszont egyáltalán nem megy olyan egyszerűen, mint a legtöbb film vagy videojáték esetében. Az itt nem működik, hogy halomra lövünk négy-ötezer szerencsétlen fertőzöttet, beugrunk egy mentőhelikopterbe, feltaláljuk a zombiságot gyógyító vakcinát, majd mosolyogva hátradőlünk. Nem, a State of Decayben ennél jóval többről van szó, mondhatni életszerűbb környezetben, valódi problémákat leküzdve kell helyt állnunk addig, ameddig bírjuk szuflával. Ott van például az állóképességünk, amely egyáltalán nem kifogyhatatlan erőforrás. Hiába szeretnénk erővel megoldani minden problémát, ami elénk csoszog, egy ötkilós vascsővel nem passzírozhatunk pépesre zombifejeket fél órán át, mert 10-20 lendítés után elfáradunk, és ebben az állapotban a felbőszült élőhalottak pikk-pakk maguk alá gyűrik a karakterünket. Mindezt nehezítendő előbb-utóbb a vascső is megadja magát, így a teljes amortizálódást követően keresnünk kell egy másik védelmi eszközt magunknak. Persze találhatunk és használhatunk lőszerszámokat is, de azok hangosak, így még több ellenséget vonzanak a környékünkre. És mi van, ha kifogy a fegyverből a lőszer? És ha éhesek leszünk, vagy fáradtak? Akkor valahol aludnunk is

VIDEO

EZZEL JÁTSZUNK

A State of Decayt az „Ezzel játszunk..." rovat keretében is elővettük. Ha kíváncsi vagy az epizódra, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/ezzel/state-of-decay

TIPPEK, TRÜKKÖK

NAGY CSOMAGGAL

Többféle méretű hátizsák található a játékban, viszont kezdésnek csak egy kicsit kapunk. Az nem jó, ezért szerezzünk gyorsan egy nagyot! Ezt a kezdőterület környékén lévő hat tábor valamelyikében megtehetjük, de véletlenszerű, hogy melyikben. Az is lehet, hogy nem találunk nagy zsákot, ilyenkor érdemes újraindítani a játékot, mert erre lesz a legnagyobb szükségünk a későbbiekben.

GYORSUTAZÁS

Bár hivatalosan nincs gyorsutazás a játékban, hiszen az idő folyamatosan telik még akkor is, ha a térképet vagy a menüt nézegetjük, azért trükközhetünk egy kicsit, ha nincs kedvünk hősünkkel hazacaplatni. Ehhez csak annyit kell tennünk, hogy átváltunk egy másik karakterre, ebben az esetben ugyanis emberünk automatikusan visszatér a bázisra.

HARCI TIPPEK

Mindig legyen nálad 1-2 gyógyszer és ugyanennyi rágcsálnivaló. Legyen legalább 1 tartalék közelharci fegyvered, illetve döntsd el, hogy szeretnél-e lőfegyvert használni a karaktereddel, vagy inkább másikra hagyod azt. A Shift lenyomásával minden támadást speciálissá változtathatsz, még páros lábbal is a zombiknak ugorhatsz, ha a shiftet kombinálod a szóköz lenyomásával. Használd a kivégzést is.

TARTALÉKOLD AZ ERŐD

Gyakran előfordul, hogy harc közben nem figyelünk oda az állóképesség-mutatóra, aztán azon vesszük észre magunkat, hogy zihálva szédelgünk, miközben a zombik továbbra is kaparásznak felénk. Na, ez nem túl okos megoldás. Harc közben lehetőleg kétszer is gondoljuk meg, mielőtt meglendítjük a karunkat, mert az állóképességnek ki kell húznia az utolsó élőholtig is.

UTÁNPÓTLÁS

A játékban ötféle utánpótlási anyagra lesz szükséged, melyek annak függvényében fogynak, hányan tartózkodtok a bázison: gyógyszerekre, orvosságra, üzemanyagra (ez csapdákhoz kell), lőszerre és építőanyagra, amivel a bázisodat bővítheted. Mindegyiket olyan helyeken érdemes keresni, ahol a logika azt diktálja (építőanyagot például félkész épületeknél).

ÉPÜLETEK KIFOSZTÁSA

Amennyiben egy épületet teljesen átkutattunk, felállíthatunk oda egy állomást, ami annál hasznosabb lehet számunkra, minél távolabb vagyunk a fő bázisunktól. Az Alt gomb lenyomásával kérhetünk a területre társakat is, akik segíteni fognak az ott lévő cuccok hazahordásában is, de persze meg kell várnunk, míg odaérnek. Ha odaérnek, ugyanis útközben rájuk is sok veszély leselkedik.

TÁRSAK A BAJBAN

A társak nagyon fontosak a State of Decayben, ezért figyeljünk oda arra, hogy megfelelő kapcsolatot ápoljunk velük. Amennyiben sikerül összebarátkozni a karakterekkel, lehetőségünk nyílik irányítani őket, mondjuk, amíg a többi szereplő pihen. Ha valaki komolyan megsérül (Hurt), hagyjuk inkább pihenni a bázison, ilyenkor ugyanis sokkal kevesebb hasznát vesszük a harcok során.

Ha hiszitek, ha nem, a zombiinvázió legalább annyira megterheli a szervezetet, mint egy maratoni futás. Így érdemes fittnek lenni.

kellene, ugye? Nos, jobb, ha felkészültök, mert a State of Decay folyamatosan ilyen problémákkal traktálja a játékost – sőt, lényegében ezek lesznek a legkisebb gondjaitok, ha a bátorságotokat összegyűjtve végül rákattintotok a New Game menüpontra.

HULLAHEGYEK, FENEGYEREK

A játék története elég érdekesen nyit. Minden felvezetés nélkül egy tóparton találjuk magunkat egyik haverunk társaságában, ahol kerek két másodperc múlva már faágakkal püföljük a helyiek koponyáját. Persze sajnálni nem kell őket, hiszen bőrük gyanúsan szürke, és morogva falatozzák egymás beleit a földön kuporogva. Némi harcot követően aztán kiderül, hogy amíg mi napokig békésen horgászgattunk, addig a világ, amit korábban ismertünk, odalett – egész egyszerűen beütött a zombiapokalipszis. A lakosság 99 százaléka odaveszett, aztán visszajöttek a még élők agyát dézsmálni. Rajtunk kívül természetesen akadnak még túlélők, akikkel hamar összefutunk, ők pedig a remek alkalmat kihasználva ráveszik minket, hogy szerezzünk kötszereket és fegyvereket – már ha túl szeretnénk élni ezt az egészet. Azt persze még mindig nem tudjuk, hogy mi történt pontosan, de az engedelmes játékos nem kérdez: megy és teljesíti a küldetést. Közben lövések dördülnek a közelben, annak sem ártana utánanézni, valamint a faág is rég eltört, amivel kénytelenek voltunk bezúzni néhány puha zombifejet. Kellene pár fájdalomcsillapító, valami kaja, na és egy jármű is jól jönne, ha nem akarunk fél órákat caplatni két táborhely között, miközben fegyverek és gyógyszerek után kutatunk. Probléma probléma hátán. E mellé még barátunkat is megharapják, de sebaj, mert összefutunk újabb túlélőkkel, akik meg tudják gyógyítani, ha szerzünk még pár kiló gyógyszert, grátiszként pedig be is fogadnak minket hangulatos erődítményükbe. Pörögnek az események rendesen!

Nos, nagyjából így nyit a játék. Az első 1-2 órában lényegében megismerkedünk az alapokkal, melyek során rájövünk, hogy nagyon oda kell figyelnünk az állóképességünkre, az életerőnkre, valamint a fegyvereink állapotára. Nincs végtelen készletünk, meg kell gondolnunk, hogy mit cipelünk magunkkal, oda kell figyelni még az eszközök súlyára is, hiszen itt minden hatással van mindenre. Például minél nagyobb súlyokat aggatunk magunkra, annál nehezebben mozgunk, sőt, hatalmas málhával a hátunkon sokkal gyorsabban elfáradunk, amennyiben harcra kerül a sor. Az első pár összetűzést követően rájövünk, hogy a feltűnést kerülni kell, a zombihordáktól jobb óvakodni, és még a gázpedált is érdemes úgy nyomni, hogy a motor ne legyen túl hangos, mert

Bár elsőre simán úgy tűnhet, hogy épp egy jót bugizunk ezzel a zombival, itt valójában épp élet-halál harc folyik.

Ne feledjétek: társaságban minden jobb! És ez alól még a zombikalipszis sem kivétel!

HÍRES UTOLSÓ GONDOLATOK

Mi volt a költő Zrínyi Miklós utolsó gondolata? „Ugyan, ez csak egy vaddisznó..." A magyar gróf persze alábecsülte a jószágot, ám hasonló hibákat mi is elkövethetünk a játékban. Lássuk, hogy nálunk melyek voltak azok az utolsó gondolatok, amelyeket általában instant újratöltések követtek:

„EZT A HÁZAT GYORSAN ÁTKUTATOM, NYITVA IS HAGYOM AZ AJTÓT."
Minden valamirevaló játékos tudja, hogy egy zombiktól hemzsegő világban nem hagyjuk nyitva a bejárati ajtót. Soha. Akkor sem, ha anyu nem szól ránk. Ilyenkor ugyanis meghívót küldünk az élőhalottaknak, hogy nyugodtan csatlakozzanak hozzánk feldúlni a házat és a hátsónkat.

„MIÉRT KELLENE BEDESZKÁZNI AZ ABLAKOKAT?"
Az ajtó tárva-nyitva, az ablakok pedig nincsenek bedeszkázva. Hát hol élünk mi, istállóban?! Gyakori hiba, hogy nem deszkázzuk be időben az ablakokat, aztán csak nézünk, hogy szerencsétlen zombik összetapicskolják a frissen mosott padlót. Meg a fejünket. Ti ne kövessétek el ezt a hibát!

„MERRE IS KELL MENNI? HOL AZ A TÉRKÉP?"
Mivel a mobilhálózatok szerencsére üzemen kívül vannak a zombiapokalipszis idején, ezért a vezetés közbeni telefonálás biztosan nem fog végezni velünk. Nem úgy, mint a térkép hosszas bogarászása. Ilyenkor ugyanis nem áll meg a játék a kedvünkért.

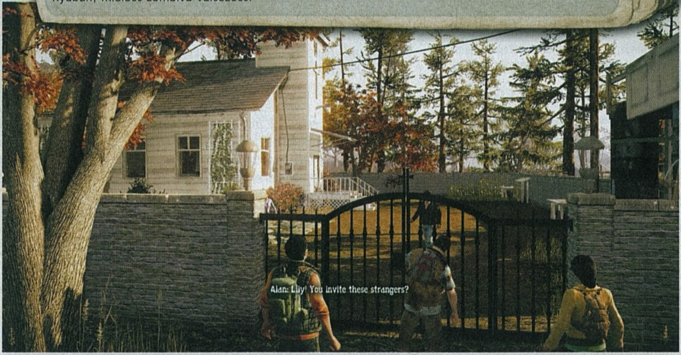
„NINCS HELYEM, ELÉG LESZ EGY FEGYVER IS."
Egyesek azt hiszik, hogy egy vascső vagy egy baseballütő minden strapát kibír. Hogy pár puha zombifej meg se kottyan nekik, meg különben is, majd találnak egy másik fegyvert valahol, ha az egyik tönkremegy. Megsúgom: nem fognak. Ilyen játékosok holttestével van tele az egész állam.

„MINEK VÁLTSAK AUTÓT, BÍRJA EZ MÉG..."
Egy olajcserét még kihagyhatunk, egy kiégett féklámpáért sem fog minket megállítani a rendőr, de ha már lángol a gépjárművünk motorblokkja, akkor azért érdemes átgondolni, hogy bepattanunk egy másikba. Szerencsére mindenki tök rendesen benne hagyta a slusszkulcsot a járgányában, mielőtt zombivá változott.

az is vonzza az élőhalott seregeket. És ez csupa-csupa olyan játékelem, amiről a legtöbb zombijáték-kedvelő álmodik. Köztük persze mi is.

TÁRSAS-JÁTÉK

De a State of Decay még ennél is többet kínál. Lényegében csak egy vékony vonal választja el attól, hogy valódi MMO-játék legyen, hiszen sokszor nem egyedül, hanem társakkal játszunk. Igaz, ezek csak a mesterséges intelligencia által irányított karakterek, de a program minden porcikáján érezni, hogy a fejlesztők programjukat egy nyitott világú online szerepjátéknak képzelték el, ahol a játékosok összehangolva, helyenként csoportokba verődve dolgoznak a túlélésért. Habár az SoD nem egy MMOG lett, a vázolt feladat azért adott. A kedves NPC-k befogadnak minket egy biztonságos fallal körülvett épületbe, nekünk pedig meg kell dolgoznunk azért, hogy ott maradhassunk. Ehhez nemcsak a saját, de a velünk egy fedél alatt élők száját is be kell tömnünk. Hol étellel, hol lőszerrel, vagy épp gyógyszerekkel. Bázisunkat meg kell védenünk, hiszen szükségünk van egy helyre, ahol lehunyhatjuk a szemünket, vagy tárolhatjuk fegyvereinket, felszereléseinket. Természetesen bázisainkon élő társainknak is ugyanolyan igényeik vannak, mint nekünk. Éhesek lesznek, megbetegszenek, és jó nagy adag munícióra van szükségük ahhoz, hogy távol tartsák a zombikat a háztól. Persze befogadhatunk több embert is, akikkel könnyebb feldúlni a közeli otthonokat utánpótlás reményében, de ha több túlélő szorul ugyanarra a területre, akkor több ágyra is szükségünk lesz, valamint azt is észben kell tartanunk, hogy magasabb létszám mellett a kaja is gyorsabban fogy.



„Csókolom, Marika néni! Krisztián kijöhet zombikkal játszani? Lámpagyújtásra hazaér!"

Plusz nem árt jóban lenni mindenkivel, ha azt akarjuk, hogy megbízzanak bennünk és csatlakozzanak hozzánk.

Ehhez a viszonylag összetett játékrendszerhez kapunk egy elég nagy, szabadon bejárható területet, ami telis-tele van felkutatható épületekkel, túlélőkkel, továbbá kisebb-nagyobb csoportokkal, akikkel megpróbálhatunk összehaverkodni. Létrehozhatunk külső bázisokat, ahol lerakhatjuk a felszereléseinket, vagy miután bedeszkáztuk az ablakokat, újabb embereket is toborozhatunk oda, sőt, arra is van lehetőség, hogy bázisainkat különféle épületblokkok felhúzásával továbbfejlesszük, már amennyiben sikerült összegyűjteni a kellő alapanyagokat hozzá. Nem szabad továbbá elfeledkezni a fejlődési rendszerről, melynek köszönhetően a karakterek azon képessége erősödik, amelyiket a legtöbbet használjuk. Ha sokat rohanunk, fejlődik az állóképességünk, ha

MÁR VAN DLC IS!

Nem kellett sokat várni az első State of Decay DLC megjelenésére, ugyanis alig több mint egy hónappal a végleges verzió megjelenése után megérkezett a Breakdown névre hallgató csomag, ami újabb területet csatol a már meglévő hatalmas zónához. A friss helyszínt egy lakókocsi segítségével közelíthetjük meg, amit először meg kell találni, aztán megjavítani, majd feltölteni üzemanyaggal. Ha mindez sikerül, megnyithatjuk a Breakdown legnagyobb újdonságát, a sandbox játékmódot, valamint bejutunk az új helyszínre, ahol alaposan fel kell kötnünk a gatyánkat, ha életben akarunk maradni. Természetesen az új nehézségi szinthez új fegyvereket és hősöket is kapunk, és rengeteg felfedezni való épület vár ránk, tele olyan eszközökkel, melyekkel még hathatósabban védhetjük magunkat és csapatunkat.

„Ejnye már Walter! Megint a meth-főzésre koncentráltál ahelyett, hogy az utat figyelted volna!"

sok zombit kalapálunk péppé, akkor a közelharci ügyességünk, ha pedig elég küldetést megoldunk, akkor a vezetői készségünk. Ja, igen, és azért nem beszélhetünk egyetlen főhősről, mert ha aludni térünk, vagy esetleg meghalunk, akkor egy másik karakterrel leszünk kénytelenek tovább taposni a túlélők malmában. Sőt, ha kilépünk a játékból, akkor is fogynak a készletek a háttérben, vagy épülnek fejlesztések a bázis körül.

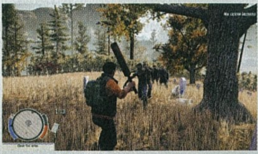
ROMLOTT ZOMBIAGYVELŐ

Mindez egészen fantasztikusan hangzik, de tényleg. Lényegében a State of Decay több tartalmat, több szórakozást ígér, mint sok más hasonló program, feleannyi árért – elég csak a nemrég megjelent Xbox One-exkluzív Dead Rising 3-at megnézni. „Akkor hol itt a gond?" – kérdezhetnénk. Nos, a probléma karakterek animációja is elég darabosra sikeredett, illetve helyenként a képkockafrissítés is eléri a játszhatatlanság alsó értékét. Az átvezető videók pedig... Nos, igazából nincsenek is. Csak abból tudjuk, hogy éppen valami fontos történik, hogy eltűnik a kezelőfelület, miközben a kameranézet nem változik, és minden marad a nézd-

A State of Decay játékmenete zseniális lenne, ha az élményt nem csúfítanák bugok és hiányosságok.

a megvalósítás minőségéből, a sok félbehagyott, be nem fejezett, vagy éppen rosszul működő elemből adódik. A zavaró tényezők egyike pont a látvány, ami annak ellenére, hogy a CryEngine felelős érte, helyenként rettentő összecsapottnak tűnik. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy tűnnek fel a hiányosságok, sőt, szakavatott szemek számára már az első indításkor nyilvánvaló, hogy az Undead Labs szakijai mennyire kevés energiát öltek a PC-s verzióba. Ezenfelül érdemes (nos, illetve nem érdemes) megnézni az autók fizikáját is, ami valahol a teljes igénytelenség és az elfogadhatóság között mozog. Egy-két jármű mozgása olyannyira gyatra, hogy még tapasztalt billentyűzetmágus szimulátorspecialistáink is csak hangosan sóhajtoztak mellette. A a-hátam pozícióban. Mondjuk ez utóbbi még valahol érthető, hiszen nyilvánvaló, hogy CGI videókra vagy mocapra már egyáltalán nem jutott pénze a fejlesztőknek.

Viszont mindez csak a csomagolás, mi a helyzet a töltelékkel? Sajnos ezen a téren sem túl rózsás a helyzet. Először is rengeteg a csúnya bug, például folyton beragadó autók és karakterek rontják az összképet. A legnagyobb gond viszont az, hogy küldetésből nagyon kevés van, és emiatt a meglévők is nagyon gyorsan repetitívvé válnak. A folytonos utánpótlásért rohangálás csak az első egy-két órában köti le a játékost, aztán rájövünk, hogy igazából nem történik semmi, csak tapossuk a malmot, mintha a valódi munkahelyünkről beülnénk egy virtuálisba. Ezért aztán viszonylag gyorsan csökkenni kezd a lelkesedés, még az amúgy jól működő alapötlet ellenére is. Ezenfelül rettentően hiányzik a játékból a többszereplős mód, amit ugyan már nagyon rég megígértek a készítők (érezhetően ezzel együtt lenne teljes a State of Decay játékmenete), de ez a funkció egyelőre csak várat magára. Jó lenne, ha valaki megdobná a srácokat még 1-2 millióval, hogy egy olyan programot faraghassanak a játékukból, amilyet mindig is szerettek volna, mert a jelenleg kapható verzióról sajnos süt, hogy itt-ott már elfogyott a lóvé.



Mindezek ellenére a State of Decay egy alapvetően jó játék, főleg, ha ránézünk az árcímkére is (19 euró a Steamen). Hosszú-hosszú órákon át lehet vele szórakozni, de mégis hiányzik belőle az a plusz, ami huzamosabb ideig képes lenne lekötni a játékosok nagy részét. Talán egy-két nagyobb patch érkezése után újraértékeljük az álláspontunkat, de az SoD jelenleg úgy néz ki, mintha egy olyan MMOG-t kaptunk volna, amiből nemcsak a többszereplős mód, de még jó pár komolyabb javítás is hiányzik.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 2.4 GHz (E6600) vagy Athlon X64 3400 CPU, 2 GB RAM, Radeon HD 2600 XT vagy GeForce 9600 GSO VGA, 3 GB HDD

Kifejezetten összetett zombis túlélőjáték, melynek mélysége képes magával ragadni az egyszeri játékost.

GRAFIKA:	65%
HANG:	50%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Jó ötletekkel teletűzdelt, de helyenként gyengén kivitelezett játék. Bárcsak több pénz jutott volna a fejlesztésre, vagy (végre) lenne benne többjátékos mód!

KONTRA

A tálalás nem a készítők erőssége, és a repetitív küldetésekbe is viszonylag hamar bele lehet unni. Nagyon hiányzik belőle a multiplayer.

81%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/state-of-decay

NAGY ZŰR KIS KÍNÁBAN

BATTLEFIELD 4 - CHINA RISING

[ÍRTA CHRIS] **Mivel jó ideje inkább csak a Battlefield 4 bugokról szólnak a hírek, sokan észre se vettük, hogy szépen csendben megérkezett az első hivatalos kiegészítőcsomag a játékhoz, amely a ma már szokásosnak nevezhető tartalmat nyújtja. De vajon megéri az árát a prémium?**

Már megint egy DLC. Már megint le akarják nyúlni a pénzünket. Inkább a bugokkal foglalkoznának, minthogy idióta DLC-ket gyártanak! – ilyen és hasonló hozzászólásoktól hangos mostanság minden Battlefield-hír. Kevés olyan modern videojáték van a piacon, ami akkora negatív visszhangot kapott volna, mint a BF-sorozat negyedik számozott része, amelyről mostanra már a sarki zöldséges Marika is tudja, hogy bugos. Miközben a DICE gőzerővel igyekszik kigyomlálni a hibákat a játék kódsorai közül, szépen lassan elkészültek az első hivatalos kiegészítőcsomaggal, mely a harmadik rész mellé járt DLC-khez hasonlóan ezúttal is négy új pályával, új fegyverekkel, és pár igen érdekes újdonsággal várja a híres/hírhedt széria megrögzött rajongóit.

KÍNAI GAGYI?

A China Rising első és egyben legfontosabb újdonsága természetesen az új pályacsomag, ami az elmúlt évek tendenciájához hasonlóan ezúttal is négy terepet tartalmaz. Térképek szempontjából a Battlefield-sorozat mindig is jól teljesített, hiszen nemcsak az alapjátékokhoz, de az eddig megjelent összes kiegészítőhöz is olyan helyszíneket kaptunk, amelyekre egyetlen rossz szavunk sem lehetett. Elég csak a BF3 Close Quartersére vagy az Aftermathre gondolni: a csomagokba gyömöszölt nyolc új pálya nemcsak parádésan jól nézett ki, de kifejezetten élvezet volt rajtuk játszani. Hasonló a helyzet a most megjelent China Rising esetében is. A négy új hadszíntér elképesztően látványosra sikeredett, ráadásul hihetetlenül élvezetes meccseknek adnak teret.

Az első pálya Altai Range néven mutatkozik be, és egy hatalmas hegy köré lett felépítve, melynek gerincén egy stratégiailag fontos radarállomás kapott helyet. A terület telis-tele van mesterlövészeknek fedezékeket biztosító sziklákkal, növényzettel, méretének köszönhetően számtalan harckocsival és repülőgéppel közlekedhetnek és harcolhatnak rajta a játékosok. Hasonlóan óriási és látványos a Silk Road nevezetű új térkép, ami a havas hegycsúcsok után sziklás sivatagokba kalauzolja a játékosokat. A két pálya roppant hasonló tematika szerint épül fel: mindkettőn egy központi, 4-5 ellenőrzőponttal megpakolt bázis elfoglalása jelenti a legnagyobb előnyt a harcoló felek számára. A harmadik térkép a Dragon Pass, amelyen lényegében kétfrontos háborút vívhatnak egymással a kínai és az amerikai haderők. Itt is rengeteg vezethető járművet kapnak kézhez a pusztításra szomjas játékosok, és ezek segítségével itt is villámgyorsan átbillenthető a győzelmi mérleg nyelve. Végezetül ott a Guilin Peaks, ami már jóval inkább szól a közelharcról és a hagyományos, mondhatni „Call of Duty"-s fegyveres összecsapásokról. Ez a pálya egy olyan, viszonylag nagy barlangrendszerrel ellátott hegy lábánál lett kialakítva, amely körül általában nagyobb csapatokba verődve körbe-körbe rohangálnak a játékosok, egymás után foglalva el az ormokon gondosan elhelyezett zászlókat.

A Battlefield 4-gyel bemutatkozó Levolution egészen egyedi ízt kölcsönzött az alapjátéknak, hiszen ezen funkció keretében partra rontó hatalmas hajókat, ledőlő felhőkarcolókat és összeomló gátakat kaptunk. A China Rising esetében is kíváncsian vártuk, mik lesznek a trükkök, de sajnos pár óra játék után kénytelenek voltunk elfogadni azt a tényt, hogy ezeken a pályákon nem találkozhatunk ilyen extrákkal. Nincs változó időjárás, nincsenek felrobbanó radarállomások vagy leomló hegygerincek. Bár a Battlefield 4 Levolution nélkül is kifejezetten élvezetes játékélményt nyújt, azért nem örülünk annak, hogy ezt a játékelemet kispórolták a DLC-ből a készítők.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
FPS

MULTI
64+2 fős kompetitív

INFO

A China Rising a Battlefield 4 első DLC-je, amely önmagában is megvásárolható az Origin boltjában 15 euróért, de ahogy a BF3 esetében, úgy most is érdemesebb megvenni a Premium előfizetést (9.990 Ft), ami a China Rising mellett tartalmazza az összes jövőbeni kiegészítőt is.

Most is kapunk új fegyvereket, de csalódást keltő, hogy az összes a BF3-ból lett átemelve

Habár az új pályák szépek és élvezet rajtuk játszani, azt nem szabad elfelejteni, hogy ez igencsak kevéske újdonság nagyjából 4.500 forintért

MICSODA BOMBÁZÓ!

A csomag egyik újdonsága a bombázó megjelenése, ami képes lehet feledtetni a játékosokkal a Levolution hiányát. Rövid időközönként lehívható repülőgépekről van szó, melyek szépen lassan elindulnak a térkép egyik végéből a másikba. Az útvonaluk ugyan szinte teljesen fix (kismértékben lehetőség van jobbra vagy

VIDEO **EZZEL JÁTSZUNK!**

A China Risingot az „Ezzel játszunk..." rovat keretén belül is elővettük. Ha kíváncsi vagy az epizódra, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/ezzel/bf4-china-rising

CHINA RISING FELADATOK (ASSIGMENTS)

A Battlefield 4 egyik legérdekesebb kihívásait az úgynevezett assignmentek, azaz feladatok teljesítése jelenti, melyekből a China Rising érkezésével is kaptunk pár újat. Lássuk most szép sorban ezeket!

MIDDLE KING

FELTÉTELEK:
- Játssz 10 órát a China Rising kiegészítővel
- Csinálj egy 5-ös killstreaket
- Ölj meg valakit SUAV robotrepülővel

SIKER ESETÉN:
Middle King dögcédula

MAKE A DENT

FELTÉTELEK:
- Pusztíts el egy légi járművet hordozható légelhárító rakétával
- 3 Anti-vehicle ribbon

SIKER ESETÉN:
MP7 géppisztoly

MULTI TALENT

FELTÉTELEK:
- Egy körben ölj meg valakit mesterlövészfegyverrel, rohampuskával, könnyűgépfegyverrel és gránáttal.

SIKER ESETÉN:
MTAR-21 gépfegyver

NEED ONLY ONE

FELTÉTELEK:
- 3 Sniper rifle ribbon
- Egy körben ölj meg valakit sörétessel, DMR fegyverrel, és C4-gyel.

SIKER ESETÉN:
L96A1 mesterlövészfegyver

OPEN FIRE

FELTÉTELEK:
- 3 Assault Rifle ribbon
- Egy meccs alatt ölj meg valakit pisztollyal, 40 mm-es gránáttal és defibrillátorral.

SIKER ESETÉN:
L85A2 gépkarabély

SAFE RAIDING

FELTÉTELEK:
- Ölj meg valakit bombázóval

SIKER ESETÉN:
SUAV robotrepülőgép megszerzése

I'M DYNAMITE

FELTÉTELEK:
- 3 Bomber delivery ribbon
- 20 gyilkolás UCAV repülővel
- Csinálj egy multikillt

SIKER ESETÉN:
Air burst rakéta bombázóra

MOTHER OF ALL BOMBS

FELTÉTELEK:
- Bombázz le 15 játékost
- Pusztíts el egy bombázót

SIKER ESETÉN:
Cirkálórakéta bombázóra

EYES IN THE SKY

FELTÉTELEK:
- 1 Air Superiority Ribbon
- 3 Jet Fighter Ribbon

SIKER ESETÉN:
UCAV robotrepülőgép megszerzése

POWDER KEG

FELTÉTELEK:
- Ölj meg valakit aknavetővel
- 3 LMG ribbon

SIKER ESETÉN:
RPK-74M

balra kormányozni őket), de egy játékos irányíthatja a fegyverrendszerüket, ami azt jelenti, hogy hatalmas pusztítást végző rakétákat szórhat egy adott területre. Persze a találat sokszor csak a szerencsén múlik, hiszen a töltetek jó néhány másodpercig vánszorognak a levegőben az indítás után, de egy állóháború esetében alaposan megtépázhatjuk velük az egy helyben topogó ellenséges járműveket és gyalogosokat. Bombázót bárki vezethet, amennyiben csapatával elfoglalja a gépet körülvevő kontrollpontot, és bepattan az ott található irányítóközpontba (ez egyébként úgy néz ki, mint egy nagy konténer, a tetején egy parabolaantennával). A bombázó birtoklása persze heves harcokhoz vezet az objektum környékén, hiszen ki ne szeretne egy ilyen szörnyet irányítani. Külön érdekesség,

A BF4 első DLC-je nem durrant akkorát, mint ahogy vártuk, négy új pálya és egy bombázó azért kevés az üdvösséghez

hogy különféle feladatok teljesítésével (lásd külön) a bombázóhoz kibonthatunk olyan cirkálórakétát és gyalogság ellen hatékony gyújtóbombákat is, amelyekkel szakavatott kezek igen demoralizáló csapást mérhetnek az ellenség csapatára.

Természetesen nincs DLC új fegyverek nélkül, és ezúttal is kapunk párat – de jó, ha tudjátok, hogy ezeket a készítők a Battlefield 3-ból emelték át. Az új mordályok feloldásáért viszont meg kell dolgozni a játékosoknak, és némelyik példány csak igen izgalmas kihívások árán nyitható meg (ezekről is bővebben olvashattok a keretes anyagunkban). Erre jó példa a britek L85A2-es sorozatlövője, melynek megszerzéséhez egy meccs alatt kell lelőnünk valakit pisztollyal, gránátvetővel, valamint halálra sokkolni defibrillátorral – ezen kihívás teljesítésének folyamatos újrapróbálása azért már gyakran vezethet heveny agyvérzéshez. Járművek terén túl sok újdonságról nem tudunk beszámolni, hiszen csak egyetlen új érkezett, a krosszmotor, ami valójában nem is új, hiszen csak a BF3: End Game-ből lett átemelve. Hasonló a helyzet a China Rising egyetlen új játékmódjával, a BF3 kiegészítőből már ismert Air Superiorityvel is, ami körülbelül annyira hozta lázba a Battlefield-játékosokat, mint mondjuk egy Létavértes-Kazincbarcika futballmérkőzés. Az egyetlen érdekesség ezzel a játékmóddal kapcsolatban, hogy ezúttal már nemcsak vadászrepülőgépekkel, hanem helikopterekkel is egymásnak eshetnek a játékosok. Sajnos tipikusan olyan játékopció ez, amit egyszer kipróbálunk, játszunk vele tíz percet, aztán soha többé nem próbálkozunk. Arra mondjuk tökéletes, hogy feloldjuk benne a hiányzó repülőgép- vagy helikopterfejlesztéseket (a vadászgépek aktív radaros rakétája kifejezetten hasznos fegyver lehet a későbbiekben), de ezt követően már olyan lesz játszani vele, mint amikor a hétvégi pörköltet szerdán is elénk teszik: nem szívesen nézünk már rá.

A KÍNAI NAGY FAIL

A China Rising tehát hozott négy alapvetően fantasztikus térképet, de Levolution nélkül. Kaptunk egy bombázót, ami jópofa dolog, de igazából nem vágtuk magunkat hanyatt tőle. Ezenfelül minden további „újdonság" már szerepelt egy előző Battlefield-részben: a fegyverek, a terepmotor és az új játékmód is egész egyszerűen át lett emelve a Battlefield 3-ból, így ezeket nem igazán tudjuk értékelni. A kissé szegényes felhozatalt látva már csak abban bízunk, hogy a valódi újdonságok hegesztése helyett a készítők a hibák kitakarítására koncentráltak. Egyébként, ha hihetünk a PR-szövegeknek, a DICE minden további DLC készítését leállította addig, amíg teljesen bugmentesítik a játékot – úgy legyen! Persze mi azért nagyon várjuk a következő csomag, a Second Assault érkezését, ami ugyan már november óta elérhető az Xbox játékosok számára, de a PC-s verzió megjelenéséről a cikk írásakor még mindig semmi hír.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

C2D 2.4 GHz CPU, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 3870 vagy nVidia Geforce 8800 GT 512 MB VGA, 30 GB HDD

A China Rising az új pályák miatt éri meg: jól néznek ki, és hihetetlen jó csatáknak adnak színteret.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Az új térképek szépek, a bombázó megjelenése kifejezetten érdekessé teszi a játékmenetet, az új feladatok pedig jó ideig leköthetik a játékosokat.

KONTRA

A négy új pályán és a bombázón kívül minden más a BF3-ból lett átemelve. És különben is, hol a Levolution a China Risingból?

73%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/battlefield4

TENGERBE TEMETVE

BioShock Infinite: Burial at Sea

EPISODE 1

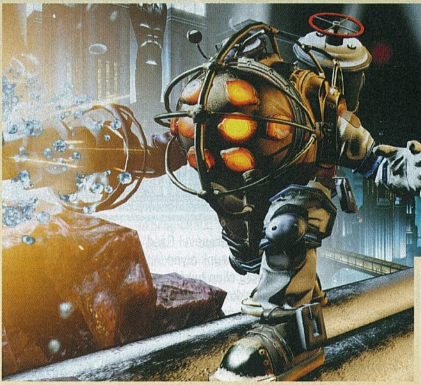
[ÍRTA MIDNITE]

Valakinek még egy utópiában is el kell takarítania a szemetet – nos, itt jövök én a képbe. A lány kiutat ígért, s én kétségbeesésemben minden szavát elhittem. Pedig már mindnyájunkat örök sírba temetett a tenger, épp csak nem ébredtünk még rá erre...

Mert mindig van egy férfi, és mindig van egy város. Konstansok és változók. Az egymás melletti tövekből fakadó, szerteágazóan futó párhuzamos világokból végtelen változat létezik, ahol a számára elviselhetetlen létből menekülő férfi módszeresen hívja életre saját fejében élő városát. Egy helyet a felhőkben lebegve vagy az óceán mélyén, ami új szabályokkal és fizikai távolsággal barikádozza el lakóit a hétköznapi élettől. Fellegek és víztömegek, Rapture és Columbia – állandó vonatkoztatási pontok a valóságokon át.

Ám a város falaira előbb-utóbb a belterjes ideológia és az életidegen szabályrendszer rozsdaként tapad fel, legyengítve az egykor erős struktúrát. Ekkor elég egy ember, aki a szokásosnál erősebben feszül neki a hatalmát vesztett világképnek, hogy romba döntse az álomvárost. Jack Wynand vagy Booker DeWitt, egy küzdelmes Odüsszeia változó helyszíneken – lazán definiált változó az egyenletben.

De mi történik a végtelen számú mellékágon, ahol épp most tartanak változóink egyik konstans pontból a másikba? Mi van, ha összefonódnak az egymással találkozó vonalak, hogy átlókat húzzanak a már ismert univerzumaink között? Mint mindnyájunkat, a választ is maga alá temette a tenger.



BOOKER, FÉLSZ ISTENTŐL?

Bár a DLC-k alapvető természete miatt mindig javallott őket az alapjáték végigjátszása után elkezdeni, de még sosem találkoztam olyan játékkal, amire ez annyira igaz lenne, mint a Bioshock Infinite-re. Tehát ha még nem végeztél Booker és a lebegő város történetével, meg ne vedd a Burial at Sea-t, sőt, azonnal hagyd abba az olvasást – és ez most komoly, mint egy vakbélgyulladás! Ha nem tudod, mit várj, nem fogod élvezni azt a totális zavarodottságot sem, amit az okoz, hogy ebben a DLC-ben már a kezdetektől nem úgy alakulnak a dolgok, ahogy azt Columbia története után az egyszeri gamer várná.

ADATOK

KIADÓ **2K Games**

FEJLESZTŐ **Irrational Games**

MŰFAJ **FPS**

MULTI **nincs**

INFO

A Burial at Sea DLC első része 2013. november 12-én jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra. A csomag önmagában 15 euróért vásárolható meg, de részét képezi a 20 euróért megvásárolható BioShock Infinite Season Passnak is.

MINDIG ITT KEZDŐDIK EL...

Ismerős iroda képével nyitunk, DeWitt detektívbarlangjában, ahol az elhanyagoltság érzetét keltő, ritkás berendezés hangyányit sem árulkodik profizmusról. Ezért hát osztozunk Bookerrel a meglepetésben, mikor egy ügyfél sétál be a „magánnyomozó" feliratú ajtón, méghozzá egy csinos nő, arcán a misztikum és féligazságok hideg kifejezésével. Miközben Booker lángra lobbantott ujjakkal ad tüzet a cigarettájához (az ismerős Devil's Kiss képesség stílusos felhasználása), az elegáns hölgy elővezeti a feladatot: egy Sally nevű kislányt kellene felkutatni, aki nyomtalanul eltűnt, ám biztos források szólnak róla, hogy él és virul valahol. A lány fényképe láttán először szkeptikusan ellenkező DeWitt végül meggyőzhető, és a magát Elizabethnek nevező, titokzatos ügyfél oldalán elindul a városban, hogy a gyakori gyerekrablásoktól sújtott, kevés kiutat kínáló víz alatti épületekben megpróbálják Sally nyomait követni.

1958-at írunk, a város neve pedig Rapture.

Ha Rapture, akkor Big Daddyk. Igazán szomorúak lettünk volna, ha kimarad ez a ziccer!

...ÉS VÍZ ALATT ÉR VÉGET

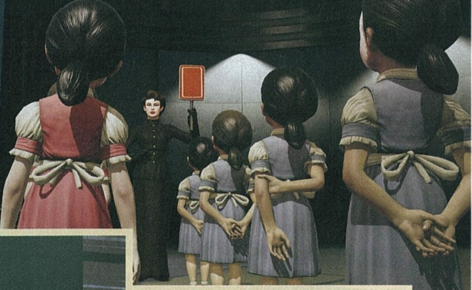
Végleg elhagyjuk az égi helyszíneket a Burial at Sea kedvéért, ám ahol kikötünk, az sem a BioShockból ismert Rapture. Vagyis, még nem az – és talán sosem jut annak sorsára. Egyelőre valahol a két konstans közti limbóban lebeg, otthont és munkát adva nemcsak Booker DeWitt nyomozóirodájának, de egy városnyi polgárnak is. Épp Andew Ryan és Rapture virágzásának korát éljük, a tengermélyi izolációra vágyó különcök az érának megfelelő dekadenciával élik hétköznapjaikat, drága öltönyökben kortyolgatva pezsgőt Rapture puccos utcáin, egykedvűen kerülgetve a Little Sisterek tornasorait. A promenádok üvegfalait hullámzó áramlatok és tengeri halak nyaldossák, s mindezt a karbantartó Big Daddyk munkálatai folytán felrebbenő szikrák tarkítják.

Egyszerre ismerős és idegen ez a helyszín, ahogy maga Booker, az általunk irányított figura is. Eltörlendő szerencsejáték-adóssága, illetve kutatása egy lány után már az első perctől eszünkbe idézi a columbiai

TESZT ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a BioShock Infinite alapjátékról írt 2013-as tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/bioshock-infinite



Bár a város még a virágkorát éli, azért a romlás jelei már most is tetten érhetők a falak között.

események kezdetét. Ezúttal viszont máshogy alakul a történet, hisz Booker nem szájtátó turista, hanem megcsömörlött helybéli, aki otthonosan mozog a víz alatti utcákon, melyeken Elizabeth sosem járt még. Különös szerepcsere ez, főleg mivel a körülöttünk sertepertélő Elizabeth idősebb, keményebb, titkolózóbb lett, nem tanácstalan lányka többé, jelenléte egyszerre burkoltan fenyegető és izgalmasan vonzó. A Sallyvel való kapcsolatát firtató kérdésekre kitérő válaszokat ad: azt hajtogatja, hogy az adósságbehajtás a célja, és egy férfi kedvéért érkezett Rapture-be. De az adósságok itt nem pénzben mérhetők, a romantika pedig igen távol áll attól, amit Elizabeth a meg nem nevezett férfival tenni akar.

ÉL, ÉLT, ÉLNI FOG

Játékmechanikailag a Burial at Sea a korábbi BioShock részek ötvözete, az Infinite-ben megszokott képességek, tárgyak és fegyverek térnek vissza, csak a Rapture világában használatos elnevezések mögé bújtatva. Vigorok helyett plasmidokat árulnak az automaták, ám ezek az Infinite-ből megismert képességek (a kettő vadiúj, mókás darab is lesz köztük). Az égi drótvasúton való közlekedéshez használt sky hook visszatér, persze jóval rövidebb pályákon csúszkálhatunk vele, de a harcban még mindig jól működik az eszköz. Elizabeth képessége a dimenziók közti szakadások kitágításához természetesen megmarad, és ezúttal is használható a „nem egészen jelenlevő dolgok", fegyverek és pályaelemek megjelenítéséhez. A harc, a kütyük és a plasmidok kezelése nem okozhat meglepetést senkinek, de a fejlesztők azért pár

Mint egy igazi noirban: feltűnik a végzet asszonya, és a dolgok váratlan és sötét fordulatot vesznek...

elvárható újdonsággal feldobták a ránk váró holmik tárházát.

S hogy az ellenfelekről is szó essen, a legkevesebb spoiler elsütésével: régen láttuk már őket Rapture utcáin. Üdítő élmény egy pezsgő, életteli városba érkezni, de Rapture azért megvillantja splicerekkel és őrültekkel teli arcát, mikor a frissen elsüllyesztett Fontain's áruház börtönébe vezet az út – senki nem gondolta, hogy ez a steampunk-noir kaland boldog irányba halad majd, ugye? A bejárható helyszínek sokasága egyébként lenyűgöző, a Ryan által sírba tett áruház tele van Rapture tündöklésének foszladozó helyszíneivel, a konyhafelszerelési üzlettől a korcsolyapályáig. Látványra, hangulatra sosem lehetett panasz a BioShock sorozatban, így csak egy szót szánnék ezek értékelésére: csodálatos.

A Burial at Sea izgalmas kaland, de katarzist nem tartogat. Reméljük, hogy a 2. részben azt is megkapjuk.

FEJ VAGY ÍRÁS?

Mi az, ami hibádzik? Hogy bár Rapture élettelibb, mint valaha volt, mégis statikus marad Columbia izgő-mozgó populációja után. Hiába csevegnek minden padnál fess fiatalok szexről és pénzről, ha néhány soros dialógusuk után csak csöndben bámulnak egymásra. Hiába hátborzongató Sander Cohen magánszáma, ha a sokkoló performance-ot bámuló tömeg mozdulatlan pixelek erdeje marad. Sajnos Rapture eddig ismeretlen fénykora élettelen bábjáték lett, bár kétségtelenül feldobja az a pár jól megírt mellékkarakter, akikkel találkoznunk kell a nyomozás során.

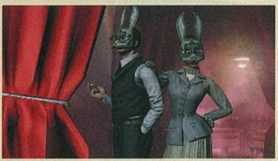
Talán nem véletlen, de arra sem kapunk konkrét magyarázatot, hogyan létezhet a mi, Infinite-beli Elizabethünk ebben a szcenárióban – sejteni persze lehet, hogy a Lutece ikrekhez hasonlóan ő is átlényegült egy olyan térutazóvá, akinek „az idő csak azért kell, hogy ne történjen minden egyszerre". Mindenesetre az Infinite eseményeit más fénybe helyezi Elizabeth létezése, így némi magyarázat nyugodtan elfért volna a történetben.

A fő probléma mégis az, hogy a Burial at Sea egyértelműen Elizabeth sztorijának továbbvitele körül forog, ám a program a játékidő közepén mintha elfelejtené ezt. Pár unásig ismételt adósságbehajtós utalást és tear-használatot kivéve a DLC fele sima, BioShock-féle hentelésből áll, amit a groteszk detektív-noir történet csak keretbe foglal, de nem tud kitölteni. Amilyen nagy és váratlan durranással záródik a Burial, annyira lapos középen. Szerencsére a saga második részében van esély rá, hogy az alkotók szépítsenek ezen – ráadásul a DLC folytatásában már Elizabethet irányíthatjuk, ami játékmenet terén is újdonságokat ígér.

FONTAINE BUKÁSA

Rapture Hírmondó * 1958. december 31. * III. évfolyam * 52. szám

A Burial at Sea egyik központi helyszíne a Fontaine's Department Store, egy hatalmas bevásárlóközpont, amit Andrew Ryan levágott Rapture-ről és a tenger mélyére süllyesztett. Bookerék egy még üzemelő bathysphere (mini tengeralattjáró) segítségével érkeznek az elhagyott, szétvert és kifosztott komplexumba, melynek repedező emeletein Frank Fontaine száműzött hívei tengődnek. De miért ítélte Rapture ura pusztulásra a plasmidgyártó, árvaházat és ingyenkórházat üzemeltető Fontaine sikeres birodalmát? Mint a korábbi BioShock részekből kiderült, Fontaine ügyesen leplezett alvilági üzletekkel (csempészet, árvákon végzett emberkísérletek) is foglalkozott, melyek potenciálisan felhívták volna a külvilág figyelmét Rapture létezésére. Ezért Ryan elrendelte a megölését, majd államosította Fontaine vállalatát, hogy folytathassa az addig népszerű termékek gyártását. Ám a korábbi Rapture-univerzum ismeretében Fontaine valószínűleg nem halt meg, s a Burial idején már álnév alatt szervezi bosszúját.



ÉRTÉKELÉS

MIDNITE

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 DUO 2,4 GHz vagy AMD X2 2,7 GHz CPU, 2 GB RAM, ATI Radeon HD 3870 vagy NVIDIA 8800 GT VGA, 30 GB HDD (alapjáték + kieg)

Gyönyörű helyszíneivel, szokásos módon ütős dialógusaival a Burial egy kihagyhatatlan szem a BioShock-univerzum történeteinek láncában.

GRAFIKA: **83%**
HANG: **86%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

A Rapture bukása előtt játszódó sztori első epizódja egy sok szempontból új és különleges univerzumba kalauzol el minket.

KONTRA

Lehetne hosszabb, élettelibb, fordulatosabb, és aki ismét Columbia szellős, napsütötte fellegeit várta, az csalódni fog.

84%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/bioshock

MZ/X, JELKEZZ!

THE SIMS 3: ELŐRE A JÖVŐBE

[ÍRTA KREDENC] **Van abban valami egészen zavarba ejtő, hogy a Maxis a Sims 3 életciklusának végén jelentkezik a széria egyik legjobb és legegyedibb expanziójával – mintha egy autóversenyző még egy utolsó jutalomkört futna nyugdíjazás előtt álló öreg masinájával...**

Öreg masina, hiszen azt már jó pár kiegészítő lemezzel ezelőtt megállapítottuk, hogy (egy újabb képzavarral élve) a programozók elhagyták a süllyedő hajót. Hogy ez mennyire így van, azt jól jelzi az első újdonság, amivel az Origin akadálypályáján sikeresen átjutott játékos először szembesül. Miután ugyanis ember nincs már a stúdióban, aki örök mumusunkat, a hosszú töltögetést le tudná rövidíteni, a kreatívok beépítettek egy afféle „hidden object" játékot a töltőképernyőkre: megjelenik egy kép valamelyik EP-ből/SP-ből, neked pedig meg kell találnod rajtuk egy objektumot vagy szereplőt; ha ez sikerül, boldogságponthoz jutsz, amelyet aztán a betöltés végén az aktuális család tagjai egyenlő arányban megkapnak. És hogy ez miért olyan jó dolog? Mert most már nemcsak akkor fogod bámulni ezeket a képernyőket, amikor először és utoljára betöltöd a játékot. Ó nem. Egy játék alatt akár tucatnyiszor is...

ELŐTTEM AZ UTÓDAIM

Bizony, tucatnyiszor, ugyanis amint nekiállsz terelgetni simedet, megjelenik a ház előtt egy időutazó, aki meginvitál a jövőbe. Innentől kezdve bármikor ide-oda ugrálhatsz a jelenkor városa és a jövőbeli metropolisz, Oasis Landing között – és ez bizony minden esetben egy-egy újabb betöltést jelent. Mégis megéri a dolog, mert ahogy utaltam rá a bevezetőben, jelen és jövő keveredése egészen izgalmas mókákat tartogat számunkra. Hogy mást ne mondjak, lehet találkozni a leszármazottainkkal, és ez még akkor is nagy „flash", ha szegények nem a csillogó nagyvárosban laknak, hanem a senkiföldjén, egy viskóban. Jövőbeli játszóterünk azonban rengeteg felfedezni valót kínál: utazhatunk Zefírrel, repkedhetünk hátirakétával, suhanhatunk légdeszkán, ételt szintetizálhatunk magunknak, és álmot programozhatunk éjszakára, hogy frissen, mi több, új képességek birtokában ébredjünk reggel. Igaz, mindehhez nem árt továbbfejleszteni a Modern technológia nevű skillt – ezt azonban aztán a jelenben is hasznosíthatjuk. A jövő berendezései ugyanis otthon is használhatók, így sokkal több időnk marad magunkra, lévén a hanghullám-zuhannyal hamarabb megtisztulunk, sőt a „mindent egybe" fürdővel az ürítés- és tisztaságigényünket egyszerre elégíthetjük ki. Az említett, gyors ételszintetizálással is pikk-pakk megszabadulunk az éhségtől, társaság utáni vágyunkat pedig egy hologramként megidézhető házipajtással tudhatjuk le. Persze nem kell állandóan hazarohangálni, Oasis Landingban is letelepedhetsz – így legalább nemcsak a töltőképernyőktől szabadulsz meg, de új karrieredet is egyszerűbben tudod ellátni.

ÉPÍTS ROBOTSIMET!

Igen, új életpályákat is kaptunk, ráadásul mindjárt kettőt. Az egyik a csillagászat, melyben szakosodhatunk is, így asztrofizikusként új bolygókat vagy akár fekete lyukakat fedezhetünk fel, űrkalandorként pedig elutazhatunk a Simulon V planétára, ritka anyagokat begyűjteni. A nagyobb pénzek azonban a botarénában várnak rád; e stadionban robotok csapnak össze, magas karizmájú simed pedig lehet tisztviselő itt, vagy ha a kétkezi munkát részesíti előnyben, botépítő. Ez utóbbi azért is nagyszerű dolog, mert ezen ismeretek birtokában olyan jószágot kalapálhatsz össze magadnak, amellyel eséllyel nevezhetsz be magad is eme megmérettetésre, ráadásul a plumbotok hangolása plusz bevételt is termel számodra. És hogy mi az a plumbot? Afféle android, melyeket te magad szerkeszthetsz meg a simekhez hasonló módon, majd jellemvonásaikat chipekkel bármikor tetszés szerint módosíthatod. E gépembereket aztán eladhatod, de akár családod új tagjává is fogadhatod, hogy ellássa a ház körüli teendőket, és társad legyen a mindennapokban.

A JÖVŐ FORMÁLÓJA

Jövő és jelen egymásra hatása tehát valóban egészen friss játékélményt kínál, és rengeteg titkot rejt. Elég egy óvatlan lépés, és leszármazottaid akár nyom nélkül eltűnhetnek, az Időkalauz segítségével pedig előállíthatod Oasis Landing utópisztikus vagy akár disztopikus állapotát is – és bármilyen rusnya dolog is utóbbi, azért a mindennapi meteorzáporoknak akad némi előnye is... Ám ha az utókor igazi barátja akarsz lenni, akkor olyan tetteket hajtasz végre, amiért a jövőben szobrot állítanak neked. Ezek feltételeit is megtalálod a kalauzban, bár nem kevés melót igényel a dolog, de megéri hajtani rá, és igaz ez az új életre szóló jutalmakra, a karrierek kiteljesítésére, a plumbotok építésére, programozására és megannyi más okosságra, mókára, amit a Sims 3 legutolsó expanziója kínál. Mert hát a negyedik rész már nem a távoli, hanem a nagyon is közeli jövő, ám hogy mit tartogat számunkra, még homályba vész. Most azért jó lenne egy időkapu – de az őszi megjelenésig simán kihúzhatjuk az eddigi csomagokkal, beleértve az Előre a jövőbe gazdag kínálatát is.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Maxis

MŰFAJ
életszimulátor

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

P4 2 GHz, 1 GB RAM, GeForce FX 5900 / Radeon 9500 128 MB VGA, 10 GB HDD (+ alapjáték)

ÉRTÉKELÉS

A Sims 3 egyik legjobb, de mindenképpen legizgalmasabb expanziója, amiben megtapasztalhatjuk, jelenbeli tetteink hogyan hatnak a jövőre, ráadásul rengeteg plusz tartalmat is kapunk.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

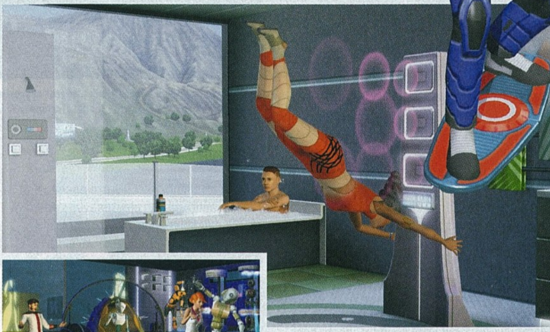
PRO

Tengernyi új tárgy, egy új, egyedi dizájnú város, két friss karrier, robotépítés, jövőformálás – nagyon sok lehetőség, valóban kreatív megvalósításban és sok-sok ötlettel.

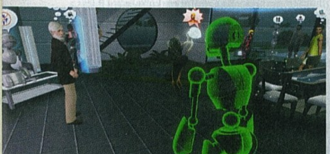
KONTRA

A régi, már megszokott hibák mellett a hosszú töltögetés még akkor is elkeserítő, ha a készítők egy minijátékkal próbálják elleplezni azt...

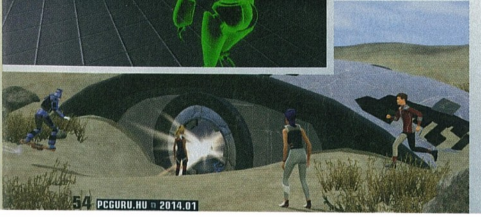
86%



Egy antigravitációs kütyü bármelyik sim napját képes feldobni. És nem csak átvitt értelemben.



Tudjátok mi jobb egy robotnál? Hát persze, hogy egy robothologramm, azaz a holorobot!



BALJÓS ÁRNYAK

CONTRAST

[IRTA LOR] A Contrast címéhez hűen szélsőséges: együtt lakik benne fény és sötétség, összemosódik az álom és a valóság, egymásba folynak a fizikai és szellemi dimenziók – lebilincselő bája mellé pedig pár kiábrándító vonás is társul szegődött.

Egy kezdő indie csapat debütáló játékában szinte biztos, hogy belefuthatunk a tapasztalatlanság gyerekhibáiba, amiket a találékonyak ügyesen palástolnak egyedi ötletekkel és egyszerűbb mechanikával. A Compulsion Games viszont keményebb fába vágta fejszéjét a Contrasttal, ami már első ránézésre sem tűnik szokványos kalandjátéknak: főhősünk feladata úgy eljutni egyik pontból a másikba, hogy árnyékká alakulva cikázik a különböző felületeken. Ez a koncepció annyira ígéretesnek tűnt, hogy az IGN egyik szerkesztője egyenesen a kedvenc játékává választotta a Contrastot az idei PAX-on, és úgy jellemezte, mint „a Casablanca és a Portal keveréke". S bár apróbb csetlés-botlások tényleg találhatók a programban, de még így is az egyik legérdekesebb ötleten alapul, amivel mostanában találkozhattunk a játékvilágban.

HA LESZÁLL AZ ÉJ

A szívlágyító történet a kilencéves Didiről szól, aki egy szétszakadt művészcsalád legifjabb sarja. A játék az esti takarodó idején indít, mikor is a kislány lefekvés előtti puszinál bánatosan arról faggatja Kat nevű édesanyját, mikor tér vissza hozzájuk rég nem látott apukája. Ezt követően irányításunk alá vehetjük Didi képzeletbeli barátját, a hosszú lábú, akrobata Dawnt, és ezzel el is jutunk a játék egyik legérdekesebb részéhez, ugyanis csak őket látjuk valódi formájukban, a többi szereplő jelenlétéről expresszív árnyékok és hangok árulkodnak. Didi éjszaka kisurran, hogy megnézhesse anyukája előadását, és eközben fültanúja lesz szülei beszélgetésének, melyből kiderül, hogy Kat rakta ki a férje szűrét. A férfi ezért cirkuszt szeretne alapítani, hogy visszanyerje neje megbecsülését, és a híres illuzionistával, Vincenzóval akarja magához csábítani a közönséget. Mindehhez viszont szüksége lenne felszerelésre, hogy az előadásáról felvételt mutathasson a befektetőknek. Didi mindenképp szeretne segíteni, hogy minél előbb visszakaphassa apját, ezért Dawnnal felvételeket lop Vincenzo menedzserétől. Kotnyeleskedésük után kezdetét veszi az árulással, irigységgel és érzelemmel teli történet, meglepő fordulatokkal, gyermeki perspektívából elbeszélve.

ÉS LŐN VILÁGOSSÁG!

Bár a játék megjelenése mai szemmel már kissé idejét múltnak hat, ám a tervezők a hangulatkeltő, apró építőelemeket remekül válogatták össze. Az árnyjátéknak keresve sem találhattak volna jobb helyszínt, mint Párizst: az 1920-as évek szürreálisan bohém környezetét a fejlesztők performance-művészekkel, illuzionistákkal és artistákkal népesítették be. A háttérben dzsessz szól, a cigarettafüstös bárok barna likőrt kínálnak, a számunkra láthatatlan emberek miatt pedig az üresség és a magány érzete betölti az utcákat. A bevezető feladvány után érdeklődve figyeljük, hogy mi mindent hoztak ki a készítők az árnyakkal való játszadozásból, ám idővel a csalódottság veszi át a kíváncsiság helyét.

Az irányítás meglehetősen egyedi mixtúra, a külső nézetből látott Dawn egy gombnyomásra a háromdimenziós világból a síkban mozgó árnyékká válik, így jutva el olyan helyekre, ahová valódi formájában képtelen lenne. A feladványok során legtöbbször fényforrásokkal kell játszadoznunk, és ezekben Párizs éjszakai élete igencsak bővelkedik; reflektorok, projektorok és különféle tárgyak mozgatásával érhetjük el, hogy a megfelelő szögben vetülő árnyékuk járható platformokként szolgáljon számunkra. A már említett szélsőségek először itt ütik fel a fejüket: a játék vagy remek fejtörőkkel szolgál, amik láttán tátva marad a szánk, vagy nagyon unalmasakat – a kezdeti erős indulást később felváltják az önismétlő, bugyutább puzzle-k. A legyűrendő feladatok ráadásul nem fokozatosan nehezednek; megesik, hogy triviálisan egyszerűek (például doboztologatások) követik a trükkösebbeket, a fogósabbaknál pedig nem mindig kapunk hatékony rávezetést, így garantálva számunkra pár feszültebb percet. A kihívás csapongó mértékét ugyan meg lehet szokni, de azért zavaró, hogy egy kissé összeszedetlen játékmenet öleli körbe az amúgy jól vezetett történetet.

SZILUETTEKKEL TÁNCOLÓ

A fejtörők mellett sokszor a manőverezés is próbára teszi a türelmünket, lévén a mozgás nagy pontosságot igényel, ám ehhez képest nem túl rugalmas. Egyetlen rossz mozdulat is elég ahhoz, hogy kicsusszanjunk a sík világból, ami a kevésbé előrelátóan megtervezett platformok miatt általában be is következik, sokszor önhibánkon kívül. Emellett nem lehet szó nélkül hagyni a gyakori hibákat és beakadásokat sem, technikailag sajnos nem sikerült tökéletesre csiszolni a sziluettekkel való ugrabugrát. Ám ha türelmesek vagyunk, és megfogott minket a Contrast világa, akkor érdemes Didiéket elkísérni a történet végkifejletéig, ugyanis a játék minden hibája ellenére is tartogat kellemes perceket és pár nagyon ötletes megoldást – emiatt nem bánja meg az ember a vele való találkozást.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Int.

FEJLESZTŐ
Compulsion Games

MŰFAJ
kaland/logikai

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.3 GHz processzor, 2 GB RAM, minimum 512 MB-os videokártya, 4 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Érzelmes történetű hangulatbomba egy kezdő fejlesztőcsapattól, izgalmas alapötlettel, de kiaknázatlan potenciállal és zavaró hibákkal.

GRAFIKA:	70%
HANG:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	65%

PRO

Megható történet, hangulatos környezet és pár nagyon jól eltalált feladvány.

KONTRA

Csapongó nehézségű játékmenet, helyenként unalmas részek, továbbá a továbbjutást nehezítő glitchek és bugok.

68%

Ugye nektek is folyton a BioShock Infinite Elizabethje jut eszetekbe a kis főhősnőről...?

A Contrast legerősebb része a tálalás, ami kifejezetten megragadó hangulatot kölcsönöz a játéknak, és ez az atmoszféra még arra is képes, hogy feledtesse velünk az itt-ott felbukkanó hibákat.

PS Plus játék

Ha PlayStation 4 tulajdonos vagy, és rendelkezel Plus tagsággal, akkor szerencséd van, ugyanis a tavaly debütált új Sony konzol egyik kezdő ingyenes játéka pont a Contrast lett (a Resogun mellett). Ha tehát van Plus előfizetésed, akkor egy letöltést és egy próbát mindenképpen megér a játék, már csak a hangulat és a helyenként kifejezetten ötletes kivitelezés miatt is!

VALAMI BŰZLIK PÁRIZSBAN

BROKEN SWORD 5: The Serpent's Curse

EPISODE 1

[ÍRTA FLYNN] **Az utóbbi évek sikeres remake-jei után egy vadonatúj résszel bővült a Broken Sword-sorozat. A fejlesztést végző Revolution nem bízta a véletlenre a dolgot, és a létező összes klasszikus húzását beépítette a játékba, de a végeredmény valahogy mégsem lett az igazi.**

A tizenhét évre visszanyúló múlttal büszkélkedő Broken Sword-sorozat alighanem minden idők egyik legnevesebb és legemlékezetesebb point 'n' click játéka, több generáció is felnőtt a két főszereplő, George Stobbart és Nico Collard rejtélyes misztikumokat feltáró, izgalmas kalandjain. Mint ahogy a legtöbb két évtizedet megért neves franchise, úgy a Broken Sword is sok változáson esett át – például a klasszikus kézzel rajzolt 2D-s háttereket 3D-s képekre cserélte, és egyszer még a point 'n' click játékmenetet is elhagyta –, ám a mostanában egyre nagyobb hullámokban jelentkező retróérzésnek köszönhetően visszatérőben van a gyökereihez. Az első két rész felturbózott változatai magabiztosan helyezték vissza a sorozatot a legnépszerűbb kalandjátékok közé, nemrég pedig egy rendkívül sikeres Kickstarter-projekt után – a vágyott 400.000 dolláros támogatásnak több mint a dupláját fizették be a rajongók – elkészülhetett a The Serpent's Curse című új rész, ami teljes egészében a tizenhét éves The Shadow Of The Templarst tekinti mintaképének. Az első rész december elejei megjelenését követően január végén válik majd teljessé az ötödik Broken Sword, de aggodalomra semmi ok, már most is viszonylag hosszú játékidőt kapunk – közel háromszor annyi idő végigvinni, mint a nemrég megjelent The Wolf Among Us nyitóepizódját.

ADATOK

KIADÓ
Revolution Software

FEJLESZTŐ
Revolution Software

MŰFAJ
point 'n' click kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

A két részre bontott Broken Sword 5 első epizódja 2013. decemberében jelent meg PC-re és PlayStation Vitára, a folytatás számítógépekre januárban várható, Vitára pedig valamikor 2014 első negyedévében.

A templomos lovagrend disztópiája helyett a cselekmény ezúttal egy vészjósló festmény és a gnoszticizmus nevű misztikus vallási irányzat jelenkori, teljes ismeretlenségbe bújt hívői körül szövődik. A bevezető videóban szemtanúi lehetünk, ahogy a szóban forgó művet erőszakkal eltulajdonítják egy jómódú családtól a második világháború küszöbén álló fasiszta Spanyolországban. Ezt követően rögtön napjainkba ugrik a narratíva, és ugyanezt a képet szerzi meg egy bűnöző a párizsi Le Lezard Bleu galériában, ráadásul a rablás során lelövi a hely tulajdonosát is. Éppen a kiállításon tartózkodik George Stobbart, aki ezúttal a képeket biztosító társaság képviselőjeként van jelen, és itt fut össze véletlen Nicóval, aki az egyik újságnak ír beszámolót a neves eseményről. Miután mindketten a gyilkosság szemtanúivá válnak, a nagy kaland rögtön adja magát: elhatározzák, hogy megtalálják az elkövetőt, és azt is kiderítik, hogy mitől olyan értékes az ellopott festmény, hogy egyesek akár még ölni is képesek érte.

Látványban egyértelműen a klasszikus első két rész köszön vissza, de ettől még nem lesz igazán jó a játék

RÁNÉZÉSRE MINDEN RENDBEN VAN

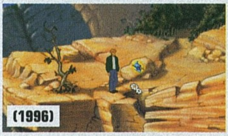
A The Serpent's Curse látványát tekintve tényleg olyan, mintha egy klasszikus Broken Sworddel játszanánk. Az interfészt és a párbeszédek szövegét klasszikusra állítva minden úgy jelenik meg, mint 1996-ban (amúgy a modern beállítás sem rossz), és a hangulathoz rengeteget hozzátesz, hogy ugyanazok a szinkronhangok szólaltatják meg a főszereplőket, akik akkoriban is. Látszatra tehát nem változott semmi – persze nyilvánvalóan a 2D-s háttérképek szebbek, ezúttal ugyanis már HD felbontásban kapjuk őket. A szereplők 3D-s animációi is megfelelnek a műfaj követelményeinek, mindössze egy-két aspektusban hagynak némi kívánnivalót maguk után; egy-egy mozdulat kissé esetlennek tűnik, és van pár olyan jellegzetes mozzanata a játéknak, amit érthetetlen módon nem sikerült megoldani. Számomra a legnagyobb rejtély az ajtók nyitása és zárása, amik valami láthatatlan kéz segítségével történnek, ugyanakkor emlékeim szerint kétszer mégis előfordult, hogy az adott szereplő képes volt erre magától is – kérdés tehát, hogy máskor ezt miért nem sikerült kivitelezni. Ettől eltekintve azonban a színvilág, a rajzok és a művészeti megoldások valóban a korai Broken Swordok legjobb pillanataira emlékeztetnek.

DE EZ CSUPÁN A LÁTSZAT

Minden más aspektusból viszont a The Serpent's Curse igencsak ingatag lábakon

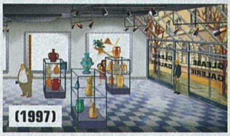
BROKEN SWORD TÖRTÉNELEM

A Broken Sword széria története egészen a kilencvenes évek végéig nyúlik vissza, az első rész megjelenésekor sok olvasónk valószínűleg még nem is élt, így gyorsan érdemes átfutni, hogy mi is történt az elmúlt 17 évben a sorozat háza táján.



THE SHADOW OF THE TEMPLARS

A legendás első rész a templomosok legendájával, ami történelmet írt. Mára leginkább két dolog miatt emlékszünk rá: egyrészt szerepelt benne egy kecske, aki hülyét csinált a fél gamer-világból, másrészt nagyon sokan úgy vélik, hogy ez a játék inspirálta Dan Brownt a Da Vinci-kód megírásában.



THE SMOKING MIRROR

A nagy népszerűség miatt gyorsan érkező folytatás nem lett jobb az elődnél, de szerencsére rosszabb se. Ekkorra nagyon úgy tűnt, hogy a Broken Sword egyeduralkodó lesz a kalandjáték műfajban, ám a technológiai fejlődés beleszólt a szépreményű tervekbe.

THE SLEEPING DRAGON

Hat év szünet után, a kor „követelményeinek" megfelelően 3D-ben tértek vissza a szereplők, és a játékmenet is átesett némi reformon. Az újítások ellenére a hatalmas siker ezúttal elmaradt, de a kritikusok alapvetően szerették a játékot.

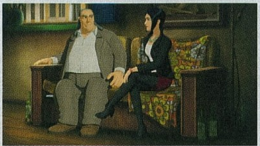
THE ANGEL OF DEATH

Újabb négy év elteltével a sorozat visszatért a klasszikus point 'n' click irányításhoz, de az új epizód ennek ellenére sem idézte fel az elődök nagyságát. A The Angel Of Death ettől még nem volt rossz játék, de a másik három mellett már nem tudott kitűnni.

áll. Komoly probléma például, hogy az első részben rejlő 6-8 óra játékidőt követően sem mélyül el a történet. Pár információ megszerzését leszámítva főhőseink végig egy helyben toporognak, amit sajnos jól illusztrál a program helyszíneinek szegényessége is. Alig pár (egész pontosan Párizsban négy, Londonban pedig kettő) helyre mehetünk csak el, és bizony sokadik alkalommal visszatérni ezekre már nem akkora élmény. Ráadásul mindezt tetézi, hogy nincsen igazán kiemelkedő és szerethető szereplője a játéknak. George folyamatos identitásválságban szenved (hol rettentően ügyefogyott, míg máskor nagyon profi), Nico nem tud kilépni a meghódíthatatlan és távolságtartó francia szépség szerepéből, a mellékszereplőkben feltűnő alakok pedig rendre egy-két vonásból állnak. Ez utóbbiakból ráadásul olyan sok van, hogy a rövid játékidő és a helyszínek borzasztó végességének kölcsönhatásaként sokszor csak úgy tülekednek egymáson.

Örülünk a legendás sorozat visszatérésének, de egy új Broken Sword résztől azért ennél sokkal többet vártunk.

A játékmenet kulcselemének számító fejtörők és rejtvények szerencsére helyenként képesek javítani valamit az összhatáson, és ezáltal olykor egészséges dinamizmust teremtenek – azonban ezekkel sem lehetünk mindig elégedettek. A nehézségük nem ér fel a kilencvenes évek sztenderdjeihez (arról nem beszélve, hogy a beépített súgófunkció gyakorlatilag mindent elárul, igaz, kikapcsolható), de a logikai menetük többnyire rendben van. Ugyanakkor viszont épp ezért furcsa, hogy alkalmanként mennyire alulmúlja magát a játék: többször is olyan érzésem volt, hogy egy-egy jelenetbe tényleg csak azért lett beépítve egy mindennemű józan észt nélkülöző fejtörő, hogy ezáltal hosszabb legyen a játékidő. A kedvenc példám az orosz oligarcha londoni rezidenciája, ahol be kell jutni az irodájába, amíg az egyik beosztottja lehívja a bejárathoz. Az iroda ajtaja zárva van (de miért zárná be kulcsra, amikor közvetlenül az ajtó előtt fogad minket?), a pótkulcs az előtérben rejlő, szintén zárt dohányszelencében van (miért tesz oda egy pótkulcsot, ráadásul miért zárja le?), majd miután bejutottunk a szobába, egy jelkóddal védett titkos reteszt kell kinyitnunk az íróasztalán, aminek a megoldása az előző helyiségben rejlik feketén-fehéren, még csak gondolkodni sem kell.



Hiába végletekig kidolgozott minden helyszín, ha csak alig pár darab bejárására van lehetőségünk

Természetesen nem is Broken Sword játékról lenne szó, ha nem várna ránk néhány puzzle.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1,4 GHz processzor, 1 GB RAM, 256 MB videokártya, 3 GB HDD

Hét évnyi szünet után érezhetően nehezen ébredezik a Broken Sword-sorozat. Jól láthatóan benne van a potenciál, hogy újra klasszis legyen, de ehhez még némi finomítás szükséges.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

Látványban felidézi a régmúltat, és jó ötlet egy-két régi mellékszereplő újbóli felbukkanása.

KONTRA

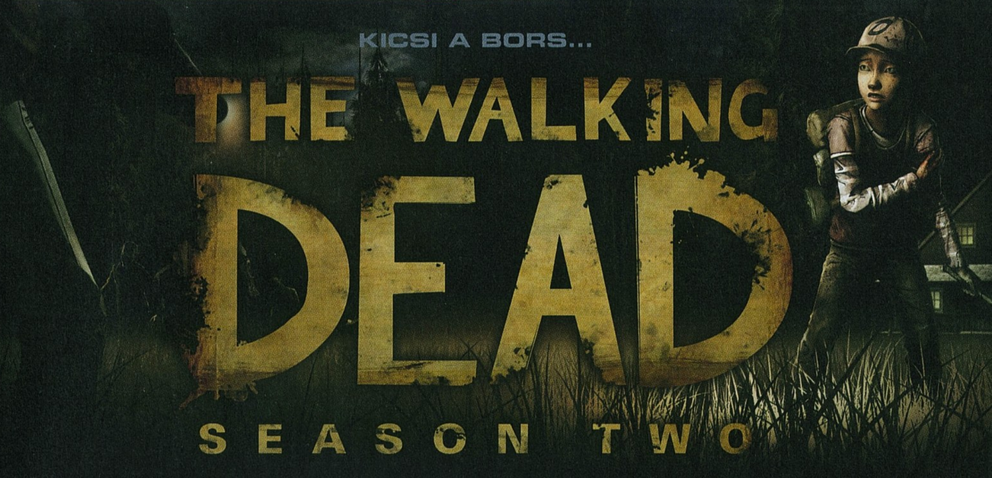
Sok a kihagyott lehetőség, nagyon hiányzik belőle a humor, a párbeszédek több esetben is meglepően gyengék, akárcsak a karakterábrázolás.

68%

A fentiek azonban még megbocsátható gyengeségek, és csak eseti jelleggel vesznek vissza a játékélményből. Leginkább és legfájdalmasabban az a finom, rendkívül szofisztikált humor hiányzik a The Serpent's Curse-ből, ami az első Broken Sword játékokat igazán naggyá tette. George nyomozása szinte végig steril, ráadásul több esetben is olyan helyzetekben találja magát a női szereplőkkel, hogy elhangzik valamiféle burkolt szexuális utalás, ami inkább kínos, mintsem vicces. Nico pedig nem tud érvényesülni a saját játékidejében; sokszor úgy viselkedik, mintha nem láttuk volna már ezelőtt négy részben, ráadásul a személyisége semerre sem halad, idegenként viselkedik egy olyan férfi mellett, akit már nagyon jól kellene ismernie.

ÍGY KÉTELYEK KÖZT MARADTUNK

Igazából nem tudom, hogy érdemes volt-e kettébontani a The Serpent's Curse-t ilyen rövid időintervallummal a két rész megjelenése között; valószínűleg a rajongók sokkal jobban örültek volna, ha egyszerre kapják meg a teljes kalandot – ami sajnos ezúttal felemás. Helyenként ugyan kétségkívül felcsillan valami abból, ami egykoron a Broken Sword volt, de a program többnyire megelégszik a középszerűséggel, és ez mindenképpen csalódásra ad okot. De legalább még lehet bízni a második részben: ha a történetből több is kiderül, és legalább a főszereplők képesek lesznek jellemben és érdekességükben gazdagodni, akkor még van esély egy jó befejezésre.



KICSI A BORS...

THE WALKING DEAD SEASON TWO

[IRTA **BATE**]

A THE WALKING DEAD VIDEOJÁTÉK-SOROZAT ELSŐ ÉVADA SOKUNK LELKÉBEN MÉLY NYOMOTT HAGYOTT, ÍGY 2012 NOVEMBERE ÓTA VÁRTUK, HOGY LEÜLHESSÜNK A FOLYTATÁS ELÉ. A SZÉRIA AZ ÍGÉRETEKHEZ HÍVEN VISSZATÉRT, TESZTÜNKBEN PEDIG IGYEKSZÜNK VÁLASZOLNI ARRA A KÉRDÉSRE, AMI A LEGTÖBB JÁTÉKOST FOGLALKOZTATJA: VAJON A FOLYTATÁS KÉPES ELŐDJE NYOMÁBA ÉRNI?

A Telltale Games valószínűleg élete legjobb üzletét kötötte, mikor lecsapott a The Walking Dead képregény videojátékos jogaira, hiszen az általuk készített epizodikus sorozat mind a játékosokat, mind a kritikusokat meghódította, és valószínűleg a kasszáknál is igen jól teljesített. Ez utóbbit némileg alátámasztja az a tény, hogy a srácok az utóbbi időben további sikeres (és vélhetőleg nem olcsó) franchise-okra csaptak le, hogy még több, részekre bontott programmal örvendeztessék meg a rajongókat (erről bővebben keretes összeállításunkban). A hatalmas siker persze nem csak a jól csengő névnek köszönhető, és ezt jól példázza a tavalyi The Walking Dead: Survival Instinct csúfos buktája is – a Telltale önerőből alkotott olyat, amire még évek múlva is emlékezni fogunk. Már csak azért is, mert a kaliforniai fejlesztők nem ültek a babérjaikon, inkább folytatták a munkát, és tizenhárom hónapnyi várakozást követően letették elénk a folytatást.

AZ ELŐZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL...

Az első évad főhőse Lee Everett volt, akivel egy rendőrautó hátsó ülésén ismerkedtünk meg, hogy aztán öt epizódon keresztül irányítsuk, válogatott borzalmak és súlyos döntések közepette, egy kislánnyal, az árván maradt Clementine-nal az oldalán. A játékvilág egyik legszimpatikusabb főhőse a folytatásra már nem tér vissza, és ennek kapcsán érdemes megjegyezni, hogy bár a második évad alapvetően élvezhető az előzmények ismerete nélkül is, azért mindenkinek melegen ajánlott az első etap beszerzése (ha még nincs meg), egyrészt, mivel tényleg maradandó alkotásról van szó, másrészt, mert a korábbi események ismeretében az új résznek is jóval erősebb hangulata lesz.

ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kalandjáték/ interaktív film

MULTI
nincs

INFO

A The Walking Dead második évadának első epizódja 2013. december 17-én jelent meg, megvásárolható a Steamen, a Telltale oldalán, továbbá az Xbox Live-on és a PSN-en. A teljes szezon ára 23 euró, konzolon pedig egyenként is beszerezhetők az epizódok.

A második évad az előző közvetlen folytatása, és a főszereplő ezúttal az a Clementine, aki korábban a szemünkre láttára vált félszeg kislányból igazi túlélővé. Habár már a hivatalos bejelentés előtt sejteni lehetett, hogy ezúttal őt fogjuk irányítani, de az a tény, hogy egy fiatal gyermek „bőrébe bújva" kalandozunk a TWD halott világában, újabb mélységgel és komoly érzelmi töltettel ruházza fel a friss epizódot. A történet kezdetén az előző szezonból megismert Omid és Christa társaságában járjuk Georgia állam vidékeit, s bár a nyitány kifejezetten idilli, edzett Walking Dead rajongóként már az első percben sejti mindenki, hogy a látszólagos harmónia és nyugalom nem fog sokáig tartani. A játék természetesen rá is szolgál a hírnevére: pár perc leforgása

A The Walking Dead játéksorozat második évada remekül indít, a hangulatra és a történetre most sem lehet panasz.

Az új hősünk ezúttal Clementine, aki annak ellenére, hogy egy apró lányka, már igazi túlélő

ZÁRKÓZZ FEL!

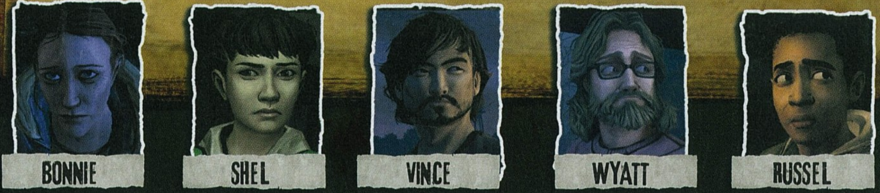
TESZT

Ha kíváncsi vagy a The Walking Dead első évadáról írt tesztjeinkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/twd-s1

THE WALKING DEAD: 400 DAYS

Talán nem mindenki tudja, de 2013-ban egy DLC is kijött az első The Walking Dead évadhoz, 400 Days címmel. A kiegészítő nem a történet folytatása, és még csak nem is a második évad előzménye, hanem egy történetgyűjtemény, amiben öt különböző karakter sorsát ismerhetjük meg, méghozzá a zombiapokalipszis után játszódó különböző időpontokban. A csomag érdekessége, hogy a rövid, 20-30 perces epizódok lazán összekapcsolódnak (hol a szereplők, hol a helyszínek miatt), és a végkifejletben össze is érnek, hogy aztán jó pár kérdés maradjon a játékosban. A 400 Days annyiban mindenképpen hasonlít az alaptörténetre, hogy a döntéseink hatással vannak a sztorira, és ez a végjátékban csúcsosodik ki igazán, hiszen ekkor mind az öt karakter kap egy ajánlatot, és a választásuk annak függvénye, hogy az egyéni etapok során milyen döntéseket hoztunk velük. A DLC viszont nem „lóg a levegőben", ugyanis ha lehet hinni a fejlesztőknek (és miért ne lehetne?), akkor a 400 Daysben megismert karakterek valamilyen formában szerepet kapnak a második évadban is, ráadásul az itteni cselekedeteink is kihatással lehetnek a későbbiekre – már csak ezért is érdemes beszerezni ezt a kiegészítőt, ami mindössze 5 euró a Steamen.



alatt egy meglehetősen drámai szituációban találjuk magunkat, hogy aztán egy jó kövér ugrással közel másfél évet repüljünk előre az időben.

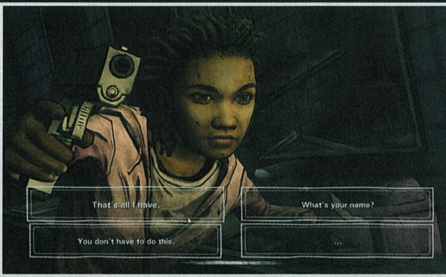
ELŐRE A KITAPOSOTT ÖSVÉNYEN

A történetről ennél többet nem ildomos elárulni, azonban annyit nyugodtan elmondhatunk, hogy az atmoszférát és a feszültséget illetően a Telltale szakemberei ezúttal is remek munkát végeztek. A drámai felhang ugyan nem annyira erős, mint az előző évad két utolsó epizódjában, ellenben nem is vártunk ilyesmit, hiszen ez még csak a bemelegítés: meg kell szoknunk, hogy immáron Clementine karakterét terelgetjük, és a sorozat jó szokásához híven meg kell ismerkednünk jó néhány vadonatúj szereplővel is.

Az alapozás viszont majdhogynem tökéletes, az idővel felbukkanó új figurák megjelenése már most számos konfliktust vetít előre, és hiába testesítünk meg egy ártatlan lánykát, ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy azonnal elnyerjük mindenki bizalmát. A történet szerint már évek teltek el

a zombiapokalipszis kitörése óta, a játék pedig a cselekményen keresztül remekül mutatja be, hogy a rettegésben és szenvedések közepette töltött idő miképp hat az egyszerű emberekre. A félelem felülírja a bizalmat, a túlélés pedig elhomályosítja a régi világ szabályait.

Az „All That Remains" című első epizód azonban nem csak a hangulat és a világábrázolás terén remekel, de a karakterfejlődés tekintetében sem lehet okunk



Az új dialógusrendszer könnyen átlátható, és reagálni is gyorsabban lehet, mint korábban.

panaszra. Bár az új rész nagyjából két óra alatt kipörgethető, az alkotóknak még ebbe a rövidke játékidőbe is rengeteg eseményt sikerült bezsúfolni, és a nem egyszer megrázó történések (az elhagyatott tábor, a pajtában töltött este) fokozatosan megmutatják, hogy Clementine mennyi mindent tanult és hogy megváltozott, mióta először találkoztunk vele a civilizáció pusztulásának hajnalán. Az új főhős tehát egyáltalán nem vált a sorozat kárára, sőt, mondhatni új erőt adott a játéknak, és összességében a történet is hozza azt a színvonalat, amit már megszokhattunk a szériától. Egyedül az epizód végi cliffhanger kapcsán érződik kissé, hogy muszájból kapunk egy kissé elkapkodott tragédiát, de ha a folytatásban sikerül szépen kibontani a látottakat, akkor ezt a kis botlást simán megbocsátjuk az íróknak.

EGY LÉPÉS ELŐRE...

Az eddig ecsetelt pozitívumok mellett újabb piros pont jár azért, hogy nem egy másol/beilleszt metódussal készült játékot kapunk, hanem látható, hogy a fejlesztők az új történet kiagyalása mellett a program alatt futó motoron is dolgoztak egy kicsit. Az első indítást megelőzően, mint egy felvezetés gyanánt végigjátszottuk a The Walking Dead: 400 Days című DLC-t,

Talán a képeken is látszik, hogy a játék grafikája sokat javult az előző évadhoz képest, ám a stílusos cel-shading grafikáról most sem kell lemondanunk, így továbbra is élvezhetjük ezt a „képregényes" világot.

és az új évad betöltését követően azonnal látszott, hogy a grafika számottevően javult a legutóbbi TWD játékhoz képest – viszont akik a The Wolf Among Usszal játszottak utoljára, valószínűleg már csak akkor fedezik fel a különbséget, ha direkt összehasonlítják a két szezont.

A megbütykölt motornak hála a karakterek annak ellenére is jobban néznek ki, hogy a Telltale megtartotta a képregényes cel-shading technológiát. E mellé a környezet is jóval részletesebb, érezhetően javult a textúrák minősége, a bejárható terepek sokkal szebben ki vannak dolgozva, továbbá a színek is jóval kellemesebbek, élettel telibbek, mint legutóbb, már nyoma sincs a kissé elmosódott, sokszor fátyolos és életlen látványvilágnak.

Ha nem zavar, hogy a TWD inkább egy interaktív film, mintsem valódi játék, akkor mindenképpen tégy vele egy próbát!

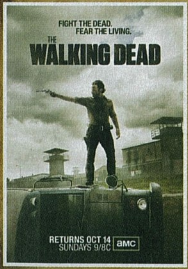
És nem csak a grafika változott, de a kezelőfelület is átesett némi ráncfelvarráson: új formában jelennek meg a beszélgetések választható sorai, a korábbinál is átláthatóbbak az interakciós lehetőségek, és a quick time eventek felbukkanó jelzései is átestek egy dizájnváltáson. Mindez persze számottevően nem változtat a játékélményen, de azért mégiscsak jó látni, hogy a Telltale-nél odafigyelnek az ilyen apró részletekre is.

...EGY LÉPÉS HÁTRA

A The Walking Dead a műfaját tekintve mindig is a nehezen kategorizálható darabok közé tartozott, hiszen az első öt rész folyamatosan egyensúlyozott a kalandjátékokat az interaktív filmektől elválasztó vékonyka határvonalon. Az új rész érkezésével viszont erőteljesen érezhető, hogy a játék elbillent a felhasználó

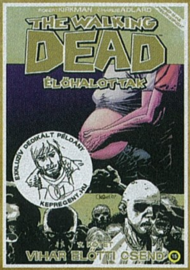
THE WALKING DEAD MAGYARUL

A TÉVÉSOROZAT



Szinte hihetetlen, de hamarosan magyar csatornán is nézhető lesz a The Walking Dead tévésorozat, mégpedig a Fox International nevű adón – ha még nem hallottál erről, az teljesen érthető, hiszen a közvetítés csak február 4-én indul. Üröm az örömben, hogy a Fox egyelőre csak Telekom (és más kisebb szolgáltatók) előfizetői számára lesz elérhető, de ha minden jól alakul, akkor záros határidőn belül fel fog bukkanni a UPC és a Digi kínálatában is. A sorozat a hazai csatornán természetesen szinkronizálva lesz látható.

A KÉPREGÉNYSOROZAT



Habár a képregények helyzete hazánkban minden, csak nem stabil, a The Walking Dead egyelőre állja a sarat, és jelenleg már a hetedik kötetenél jár. Az eredeti rajzolt szériát nem csak azért érdemes beszerezni, mert az elmúlt évek egyik legjobb amerikai képregényéről van szó, de azért is, mert a tévésorozat és rajzos verzió cselekménye sok ponton különbözik, így a rajongók rögtön két adagot kapnak a kedvencükből. Egy kötet ára jelenleg 1800 Ft, és az összes rész könnyedén megrendelhető a kepregeny.hu webcímen.

MIN DOLGOZIK MÉG A TELLTALE GAMES?

A Telltale már korábban is ismert franchise-okból (Sam & Max, Vissza a jövőbe, Jurassic Park) készített epizodikus játéksorozatokat, de 2014-ben még jobban belehúznak, és újabb címekkel ajándékozzák meg az interaktív kalandokra éhes közönséget.

THE WOLF AMONG US

Oké, a The Wolf Among Us semmiképp nem nevezhető újdonságnak, hiszen az első epizód már a TWD második évada előtt megjelent, de a Fables című képregény alapján készült széria mindenképpen megér egy misét, és ha tetszett a The Walking Dead hangulata és játékmenete, akkor tégy vele egy próbát!

TALES FROM THE BORDERLANDS

Nem csalás, nem ámítás, a Borderlands világában legközelebb nem egy újabb Gearbox FPS keretében kalandozhatunk majd, hanem egy epizodikus sorozatban, amiben természetesen rengeteg ismerős arc bukkan fel. Mi nagyon kíváncsiak vagyunk arra, hogy mi sül ki ebből!

GAME OF THRONES

Trónok harca játékadaptációval (RTS, RPG) bőven találkozhattunk már az elmúlt években, de egyik sem sikerült valami túl fényesre. Remélhetőleg ezen fog változtatni a Telltale Games, amely ezúttal nem a regényfolyam, hanem a tévében látható sorozat alapján készíti játékát.

Kislányként létezni egy halott világban. Már a játék felütése is rémisztő, és ez még csak a kezdet...

közreműködését (és szürkeállományát) egyre kevésbé igénylő interaktív történetmesélés irányába, ami ugyan nem szívszaggató katasztrófa, de mégiscsak böki kicsit a játékos énünk csőrét. Clementine-t irányítva mindössze kétszer keveredünk olyan szituációba, mikor kicsit meg kell dolgoznunk a továbbjutásért, minden más esetben alig pár kattintás, egy-két párbeszéd átgondolása (helyenként időre) és az újra feltűnő, gyors reflexeket igénylő, gombnyomkodós QTE-k levezénylése a feladatunk. Persze Lee kalandjai sem voltak ennél sokkal bonyolultabbak, de korábban egy epizódon belül azért jóval

több interakcióra volt lehetőségünk, mint ebben az új epizódban – reméljük, hogy a folytatásban ez a rész még bővülni fog, mert hiába zseniálisan jó a történet, mégiscsak azért ülünk le a gép elé, hogy játsszunk egy kicsit.

MINDEN HATÁSSAL VAN MINDENRE?

Említettük, hogy a program motorja javult egy kicsit, és úgy tűnik, hogy a Telltale szakemberei a kódba is belenyúltak, ugyanis a második évad indítása már korántsem okozott annyi fejtörést, mint a 2012-ben indult széria. Biztos sokan emlékeztek még az induláskor folyamatosan összeomló, csak valamilyen kompatibilitási módban futó játékra (mi is minden egyes új résznél megszenvedtünk vele), de a második évadba már ilyen buktatók nélkül vághattunk bele, és ez reménysugárként szolgál azt illetően is, hogy a következő epizódnál (az elődddel ellentétben) nem válnak majd kámforrá a mentéseink. Ezeknek, vagyis a

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2 GHz-es processzor, 3 GB RAM, 512 MB-os videokártya, 2 GB szabad hely a merevlemezen

Új főhőssel indul a The Walking Dead játéksorozat második évada, ami történetét és atmoszféráját tekintve hozza az elvárt szintet, és még technikai fronton is újít egy kicsit.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A hangulat és a sztori nagyon rendben van, Clementine remek karakter, ráadásul a játék szebb, mint valaha.

KONTRA

A játékmenet túlságosan is az interaktív filmek irányába tolódott, egyre kevesebb teret engedve a játékosnak a cselekvésre.

85%

játék során hozott döntéseinknek ugyanis (elméletben) most is jelentősége lesz, hisz az elkövetkezendőkben a cselekedeteink hatására vehetnek majd eltérő fordulatokat az események. Ráadásul nemcsak a mostani játékállások számítanak, de a korábbiak is, sőt, még a 400 Days DLC-ben történtek is hatással lehetnek a második évadra – éppen ezért bosszantó, hogy a Telltale nem fordított erre kellő figyelmet a múltban, így sokan vannak, akik vagy újrajátsszák az első öt (plusz egy) részt a friss epizód előtt, vagy választhatják a véletlengenerált döntéseket, ami azért mégsem ugyanaz...

Apropó, döntések! A második évad főmenüjében felbukkant egy „My Choices" menüpont is, amin belül immár bármikor visszanézhető az a százalékos lista, ami eddig csak az egyes epizódok végén mutatta meg, hogy a játékosok közössége (minket is beleértve) miképp cselekedett az adott rész legfontosabb választásait illetően.

ÚJRA A HOLTAK KÖZÖTT

A The Walking Dead második évada összességében kiválóan indított, hiszen nemcsak egy remek történetet kaptunk, de a fejlesztők a játék működéséért felelős motort is megdolgozták egy kicsit, így minden eddiginél szebb tálalásban élhetjük át a sokszor libabőrös kalandokat. A Telltale munkája ugyan nem makulátlan, de a hiányosságok felett segít átlendülni az az élmény, amit csakis ez a széria képes biztosítani a játékosok számára. Részünkről tűkön ülve várjuk a folytatást (hivatalos dátum sajnos még nincs), és emellett arra is kíváncsiak vagyunk, hogy a TWD-vel párhuzamosan, vagy az után még milyen programokkal fog megajándékozni minket ez a remek fejlesztőcsapat.

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/twd

AZ ISTENEK PC-N IS A FEJÜKRE ESTEK

FROM THE CREATORS OF MORTAL KOMBAT

INJUSTICE
GODS AMONG US
ULTIMATE EDITION

[IRTA CHOCHO] **Az Injustice Xbox 360-as és PS3-as premierje után fél évvel a szuperhősök PC-n, PlayStation 4-en és PS Vitán is egymásnak esnek. Mi természetesen a személyi számítógépes átiratot vettük szemügyre, és ezúttal is egy megosztó programot találtunk.**

Manapság Dunát lehet rekeszteni a szuperhősös filmekkel és játékokkal, és úgy tűnik, hogy lassan a mennyiség a minőség rovására megy. Különösen videojátékok terén látunk kevés innovatív megoldást, elvégre sokat mondó tény, hogy egy LEGO-játék jobb szuperhősélményt tud nyújtani, mint egy kifejezetten a licenc köré épített filmadaptáció vagy képregényátirat. Időről időre persze felbukkan egy-egy gyöngyszem, és a tavasszal konzolokra megjelent Injustice: Gods Among Us pontosan ilyen darab volt. Verekedős játék a DC univerzumban, Supermannel, Batmannel, Jokerrel és még egy tucat másik karakterrel? Miért ne? Hasonló alkotások persze születtek már korábban is, egyik rosszabbra sikeredett, mint a másik, ám ezúttal az évtizedes gyalázaton átesett Mortal Kombatet sikerrel felélesztő NetherRealm kapta a feladatot, amely könnyedén vett minden eléje gördülő akadályt. Most, több mint fél évvel később mi, PC-s játékosok is fejest ugorhatunk a félistenek viadalába, ráadásul kibővített, teljesebb formában.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. IE

FEJLESZTŐ
NetherRealm Studios / High Voltage Games

MŰFAJ
verekedős játék

MULTI
van

INFO

Az Injustice: Gods Among Us – Ultimate Edition 2013. november 29-én jelent meg számos platformra (PS3, PS4, X360, PC, PS Vita), de a Warner Bros. saját döntése alapján a játék hivatalosan nem jelenhetett meg hazánkban.

VÖRÖS CSILLAGRA FEL!

Mielőtt azonban kitérnénk az Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition bemutatására, muszáj szót ejtenünk egy igen kellemetlen dologról, nevezetesen arról, hogy a játék Magyarországon hivatalosan nem kapható, csak trükközve, külföldi Steam-kulcsokkal kereskedő oldalakon lehet hozzájutni. Hogy miért? Nos, szomorú, de kis hazánk vérben ittas történelme még egy olyan ártatlan dologra is képes rányomni a bélyegét, mint amilyen egy szuperhősökről szóló verekedős videojáték. A kiadásért felelős Warner Bros. Interactive ugyanis, tartván az országunkat évtizedekig sújtó bolsevikdiktatúra okozta sebek fájdalmas feltépésétől, eltiltotta tőlünk a PC-s Injutisce-t, az ugyanis magába foglalja az összes konzolra kiadott DLC-t, beleértve egy bizonyos Red Son csomagot is. Aki nem tudná, miről van szó, annak elmondjuk, hogy a Red Son egy 2003-ban publikált, háromrészes Superman-sorozat volt a híres Mark Millar tollából, mely eljátszott a gondolattal, hogy mi lett volna, ha Superman nem az Egyesült Államok területén ér földet, hanem a Szovjetunióban. A sztorit az 50-es évek kommunista rémuralma köré kerekítette a közkedvelt szerző, Superman pedig feladta kék-piros pizsamáját, hogy talpig vörösben védje hazáját a kapitalista mocsoktól, mellkasán hatalmas sarló-kalapáccsal. Mivel pedig ez utóbbi önkényuralmi jelképnek minősül, a Warner egyszerűen nem adta ki nálunk a játékot, pusztán azért, mert van benne egy olyan hacuka, amit ez az alternatív képregényvilág ihletett. Durva, nemde? Most pedig, hogy túl vagytok az első sokkon, gurítsunk le pár pohár vodkát, dúdoljuk el az Internacionálét, és lássuk, mit is tartogat számunkra az Injustice PC-s verziója! Már persze akkor, ha mégis sikerült megvásárolni (erről lásd bővebben a keretes írásunkat).

SZUPERBUNYÓSOK

Az Injustice: Gods Among Us egy klasszikus verekedős játék, amiben a DC képregények legismertebb hősei és rosszfiúi csapnak össze. A történet szerint Superman kicsit kiakadt, amiért Joker atombombával

Nem akarjuk előre elkiabálni a dolgot, de innen elég esélytelennek tűnik a helyzet annak a levegőben lebegő szerencsétlennek...

VIDEO TESZT

Ha kíváncsi vagy az Injustice konzolos verziójáról készített videotesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobb oldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/video/injustice

Ha vesztésre állsz, akkor a lehető legjobb megoldás, ha hívod a nagy fehér cápákat!

semmisítette meg Metropolist, az acélember szerelmével, Lois Lane-nel együtt, így a jófiúi attitűdöt feladva megölte az eszelős bohócot, majd világuralomra tört. Mostanra vagy minden hős Superman diktatúrájának katonája lett, vagy elesett – az egyetlen kiút a sötétségből egy alternatív dimenzió szuperembereinek megintválása egy kis véleménykorrigálást célzó bunyóra. Bizony, a sztoriban minden benne van, amiért szeretjük a szuperhős-képregényeket: szerelem, árulás, jó és gonosz. Na meg egy rakás sci-fi elem, amiknek persze nem sok értelme van, de ez egyáltalán nem baj, hisz csak azt az egy célt szolgálják, hogy a gonosszá vált Superman farkasszemet nézhessen régi, tiszta lelkű énjével. Hagyományaihoz hűen (emlékezzünk csak vissza, a Mortal Kombat tavaly PC-re is kiadott változata szintén kiváló történettel operált!) a NetherRealm itt is kidolgozott, jól megírt forgatókönyvet tett a program alá. A bunyók között átvezető videók mesélik el a viszonylag komplex sztorit, mely bizony jobb és érdekesebb, mint rengeteg hősfilm az elmúlt évekből.

Az Injustice alapból egy remek verekedős játék, de a PC-s portolás minősége most is sokat ront a végső értékelésen.

VÁGATLAN VÁLTOZAT

Mindehhez a Mortal Kombatból ismerős szabályrendszer kicsit módosított változata szolgáltatja a mechanikai talpalávalót. A kombók nagyon fontosak, a speciális támadások rendszere azonban végtelenül egyszerű: csak meg kell várnunk, hogy feltöltődjön a képernyő alatti energiasáv, és már el is süthetünk egy látványos, filmszerű pofonsorozatot, ami természetesen minden karakternél egyénre szabott. Batman elgázolja a Batmobillal, Superman kirepít a sztratoszférába, Wonder Woman lenyilaztat a katonáival, és így tovább. Ha viszont olvastátok Bate tavalyi tesztjét az Injustice konzolos változatáról, akkor mindezt már tudjátok, és felmerül a kérdés, hogy vajon miben nyújt többet a játék PC-n.

Nos, elsősorban abban, hogy az Ultimate Edition magába foglalja az összes DLC-t. Számtalan új kosztüm, és persze hat új karakter látott napvilágot a játék premierje óta, köztük Batgirl, Lobo, vagy épp a NetherRealm logóján is szereplő Scorpion. Mivel pedig mindegyikük egyből elérhető a játék telepítése után, akár azt is megtehetjük, hogy rögvest a fejest ugrunk az online meccsekbe. Hát nem remek?

IGAZSÁGTALANSÁG

Nem, nem remek: az Injustice átírását ugyanis a High Voltage végezte, amely szemmel láthatóan nem sokat törődött azzal, milyennek is kellene lennie egy PC-s játéknak. A Steamnél keresve sem lehetne jobb platformot találni a stabil online szórakozáshoz, ám az Injustice multija ehhez képest még hetekkel a megjelenés után is nehézségekkel küzd. A program sokszor nem talál játékost, vagy laggol, vagy kidob – szinte pezsgőt bont az ember, ha végre sikerül végignyomnia egy netes bunyót. Billentyűzetes irányítás van, de jobb, ha elfelejtitek, az istenek kontrollert követelnek, továbbá elég bosszantó az is, hogy kizárólag 16:9-es képarányban játszható a PC-s Injustice – akinek régi monitorja van, az kénytelen a képernyő tetején és alján lévő két szép fekete sávban gyönyörködni.

Ugyanakkor el kell ismerni, hogy a technikai optimalizálás jól sikerült. Egy többéves konfigon is stabil 60 fps-t produkál a játék, akár 1920x1080-as felbontásban is, minden létező látványjavítóval megspékelve. Ráadásul a játék nem is néz ki rosszul, sőt! Jó pont továbbá, hogy a konzolon nevetséges minőségű átvezető filmeket feljavították. Szóval, akárcsak a PC-s Mortal Kombat tavaly, az Injustice is vegyes összképet mutat, ha a portolásról van szó. Maga a program egy kiemelkedő bunyós cím, a tartalmi extrák örömteli adaléknak számítanak, a játék hivatalos ára is baráti, és a látvánnyal sincs semmi baj. Ugyanakkor az online komponens és pár apró, de fájó funkció hiánya elég okot ad a fejünk ingatására. Sőt, érkeztek jelentések megmagyarázhatatlan fagyásokról, lassulásokról, grafikai hibákról is, bár ilyenekkel mi nem találkoztunk. Mikor tanulják már meg a kiadók, hogy a PC külön platform?

Lex Luthor igen csalódott, hogy itthon nem kapható hivatalosan a PC-s Injustice

ITTHON MIÉRT NEM KAPHATÓ?

Ahogy azt már a cikkben is ecseteltük, hivatalosan itthon nem kapható az Injustice: Gods Among Us – Ultimate Edition PC-s verziója (a konzolos változat szürke importból simán felbukkanhat), méghozzá azért, mert a Warner Bros. Interactive Entertainment megtiltotta a forgalmazását, ugyanis a játékban feltűnik egy hazánkban tiltott önkényuralmi jelkép (a sarló-kalapács az egyik DLC-beli kosztümön). A korlátozás azonban nem csak a dobozos verzióra érvényes, hanem a digitálisra is, így hiába is keresték rá a Steamen a játékra, nem fogjátok megtalálni, közvetlenül tehát megvásárolni sem lehet a Valve alkalmazásának boltjából.

HOGY VEHETEM MEG MÉGIS...?

Szerencsére a mai világban egy ilyen korlátozás nem feltétlenül jelenti azt, hogy semmilyen módon nem lehet hozzájutni az adott játékhoz. Ha Európán belülről rendelitek meg a dobozos verziót, mondjuk az Amazonról, akkor a tokban található kód simán beváltható lesz a Steamen, annak ellenére is, hogy a játék Magyarországról nem vásárolható ott meg. Továbbá, ha beéritek a digitális változattal, akkor simán a Steam-kód is megvehető az interneten, méghozzá több helyen is. Cikkünk írásakor a **www.g2play.net** oldalon a játék mindössze 3601 Forintba kerül, míg az **amazon.com**-on a letöltőkód 50 dollárért szerezhető be, igaz itt szükség van egy kis trükközésre, hiszen csak akkor tudtok vásárolni, ha amerikai címet adtok meg a profilotokban.

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

2,4 GHz-es, kétmagos CPU, 2 GB RAM, 640 MB VGA DX10 támogatással, 20 GB HDD

Az Injustice már tavaly is remek játék volt, és ez mostanra sem változott. Ugyanakkor a PC-s változattal kicsit többet kellett volna foglalkozni.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Élvezetes és jól működő verekedés, ráadásul megkaptuk az összes DLC-t is.

KONTRA

A port nem a legjobb, az online rész hibák tömkelegétől szenved, holott ez lenne a játék gerince.

75%

ZÁRKÓZZ FEL!

TESZT

Ha kíváncsi vagy az Injustice konzolos verziójáról írt teljes tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/injustice

A NAGY ÖREGEK KICSIBEN

Eldritch

[ÍRTA MAHMUD] **Lovecrafti témájú játékhoz legutóbb a Magrunner: Dark Pulse képében volt szerencsém, így talán érthető, hogy az egészségesnél kicsit több szkepticizmussal ültem le az Eldritch elé. Persze ahogy az ilyenkor lenni szokott, csalódnom kellett, méghozzá kellemesen.**

Az már más kérdés, hogy az élmény nem tartott túl sokáig, de ne is szaladjunk ennyire előre! Ha a kétfős Minor Key Games első játékáról van szó, nem lehet csak úgy a dolgok közepébe vágni – már csak azért sem, mert nincsenek mentési pontok, és ha meghalunk, búcsút inthetünk minden cókmókunknak is. Az Eldritch tehát első ránézésre egy kőkemény roguelike akciójáték, melynek kificamodott kis lényeit a vérfagyasztó Cthulhu-mítosz ihlette.

SZENVEDÉSEIM KRÓNIKÁJA

A javarészt kölcsönvett történet szerint egy rendkívül szerencsétlen flótást alakítunk, akit valamikor régen bezártak egy labirintusszerű könyvtárba. Hogy mindez miért történt, kezdetben nem világos (talán nem vittük vissza időben a kikölcsönzött Necronomicont), később pedig már annyira lényegtelennek tűnik, hogy jóformán el sem olvassuk az erről szóló könyvecskéket. Annál gyakrabban forgatjuk majd azonban azt a három kötetet, melyek sziporkázó aurával lebegnek a főcsarnokban, ezek jelképezik ugyanis a kapukat abba a földöntúli dimenzióba, ahol minden bizonnyal kismilliószor fogunk meghalni.

No, nem mintha a feladatunk olyan rettentő bonyolult lenne ezeken a barátságtalan létsíkokon. Általában csupán annyit kell tennünk, hogy a többszintes útvesztő legmélyére hatolva megszerzünk egy tárgyat, ami aztán megnyitja a következő pályát – és így tovább a befejezésig. A kihívás nyilván abban rejlik, hogy a barlangokban lófráló szörnyek nem szívesen válnak meg ezektől az ősi ereklyéktől, és bizony nem nyugszanak, amíg át nem tessékelnek minket a túlvilágra, jobban mondva abba az ezerszer látott, elátkozott könyvtárba. Persze mi sem vagyunk teljesen tehetetlenek a halpofájú mutánsokkal és a köpködő gyíkemberekkel szemben: a minden egyes nekifutásnál újrarajzolt labirintusban különböző fegyvereket és mágikus képességeket szerezhetünk, melyek jó eséllyel megkönnyítik a túlélést, feltéve, hogy ellenfeleink a sebezhető fajtából valók... Ha viszont belebotlunk néhány rosszarcú halhatatlanba, nem marad más, mint a körülményes lopakodás, vagy rosszabb esetben az eszeveszett futás, ami általában azzal végződik, hogy egy csapdában felnyársalva várjuk be üldözőinket. Ezután pedig kezdődhet minden elölről tárgyak, képességek és extra életerő nélkül – egyedül a varázslatokat is tápláló iszapzöld pénzérméket tudjuk félretenni, ha valamelyik zugban találunk egy erre szolgáló ládikát.

AMIT NEM REJT A MÉLY

Az Eldritch tehát egy legkevésbé sem elnéző játék, és a roguelike kategóriában ez rendjén is van így. A nehézség a második, sivatagi világ megnyitásától kezdve egészen könyörtelen, ezzel pedig garantált az a rendhagyó, kínkeserves szórakozás, amiért a műfaj rajongói úgy epekednek. Van azonban néhány roguelike-elem, ami a program életre hívásakor kimaradt a sátáni rituáléból, annak ellenére, hogy a játékformából adódóan szinte kötelező lett volna a használatuk.

Fogalmazhatunk úgy is, hogy az Eldritch a konkurenciához (például a Binding of Isaachez, vagy a Rogue Legacyhez) képest meglehetősen sekélyesre sikeredett. Egyszerűen kevés az összegyűjthető vagy megvásárolható tárgy, és sajnos a szörnyecskék elfajzott családfája sem túl szerteágazó. Ebből pedig az következik, hogy a játék egy idő után szinte ismétli önmagát, vagyis hiányzik a kellő változatosság, ami jelen esetben elég súlyos probléma a gyakori elhalálozások miatt. A helyzet ugyanakkor nem teljesen menthetetlen, hiszen a barlangokat belengő túlvilági atmoszféra és az ellenfelek kísérteties neszezése még így is fenn tudja tartani a feszültséget (és az érdeklődést) – legalábbis addig, amíg vérmérsékletünktől függően rá nem ununk a szörnyekkel együtt ismétlődő hanghatásokra.

Az alapkoncepció hiába ígér szinte végtelen szavatosságot, a változatosság hiánya hamar képes lelohasztani a lelkesedést.

HIÁBA HÍV CTHULHU?

Ez az előbb-utóbb elkerülhetetlen pont egyfajta választóvonal a játékban. Itt derül ki ugyanis, hogy a jóleső borzongás nélkül, a kissé komolytalanná váló hangulatban is élvezetet nyújt-e a puszta kihívás, ami mellesleg az első végigjátszás után csak fokozódik a megnyitott New Game Plus módban. Aki tehát rajong a roguelike játékokért, valószínűleg az Eldritch-csel is megtalálja majd a számítását, a tizenkét eurós ár mellett pedig kifejezetten jó üzletet csinál a véletlenszerűen generált pályákért cserébe. A megrögzött Cthulhu-fanatikusok azonban jobban teszik, ha messziről elkerülik a Minor Key Games játékát, és a házi Lovecraft-oltár elé telepedve inkább elmormolnak pár szentségtelen imát a Nagy Öregekhez. Egyszer talán ők is meghallgatják a fohászokat, és kapunk majd egy olyan játékot, ami miatt tényleg érdemes lesz újranyitni a Lipótmezőt...

ADATOK

KIADÓ
Minor Key Games

FEJLESZTŐ
Minor Key Games

MŰFAJ
Roguelike/Akció

GÉPIGÉNY

1,8 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 150 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Lopakodással fűszerezett roguelike akció lovecrafti rémségekkel, a kelleténél kevesebb tartalommal.

GRAFIKA:	74%
HANG:	78%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Kezdetben lebilincselő, borzongató és kihívásban gazdag játékmenet látszólag végtelen szavatossággal.

KONTRA

A véletlenszerűen generált pályák ellenére is kiszámíthatóvá válik, és bár a kihívás fokozódik, hiányzik a változatosság.

71%

A képen látható szörnyike bár nem feltétlenül rémisztő, de higgyétek el, kifejezetten halálos!

A látvány egyértelműen a Minecraftet idézi, de mint tudjuk, jó helyről ihletet meríteni nem bűn.

A JÖVŐ SZELLEMEI

RISK OF RAIN

[ÍRTA MAHMUD] **Egy ideje már rájöttem, hogy jobban szeretek kritikán aluli játékokról írni, mert sokkal gyorsabban megy a kávégőzös pötyögés, ha az ember nem vágyik vissza folyton egy bugyuta kis pixelvilágba, ahol a félkész cikk mellett az alvásról is hajlamos megfeledkezni…**

Nos, ha még nem lenne egyértelmű, a Risk of Rainnel nem volt ilyen könnyű dolgom. Karikás szemeim sarkából még most is lila gyíkembereket látok előbukkanni az asztal mögül, és néha kényszeresen ott ragad az ujjam az egyik billentyűn, hogy savat köpjek a csámpás kis dögök arcába. Így hát remélem, hogy a tünetekért felelős két seattle-i egyetemista degeszre keresi magát a játékkal, mert ha egyszer perre viszem a dolgot, bizony nem lesz olcsó a rehabilitációm.

VÉRZIVATAR

A Risk of Rain ráadásul nemcsak veszélyesen addiktív, egyenesen könyörtelen is. Nagyjából tizenöt órámba telt, mire a huszadik nekifutásra végre levertem az utolsó főellenséget, és megdicsőülve dőltem hátra a nyúlfarknyi stáblista alatt – hogy aztán a frissen megnyitott karakterekkel újra sorba állhassak a maflásokért. A kihívás alapvetően két dologból, az ellenfelek irreálisan nagy számából és a kezdetben szokatlan irányításból fakad, ami lényegében négy akciógomb jól időzített nyomogatására és az eszeveszett ugrálásra van kihegyezve. A játék leginkább formabontó eleme azonban az időhöz köthető. A képernyő jobb felső sarkában ketyegő óra ugyanis nem csak arra emlékeztet folyton, hogy hány percet nem kapunk már vissza az életünkből – az alatta húzódó színes sávval egyúttal az aktuális nehézséget is jelöli, ami a játékban eltöltött idő függvényében változik. Ha tehát az első néhány pályán a kelleténél többet virgonckodunk, jó eséllyel rövid úton fűbe harapunk majd az egyébként is keményebb szinteken, ahol így több, szívósabb ellenfelet kell színes gömbökre és pénzérmékre robbantanunk.

Éppen ezért érdemes az első négy-öt pályát a lehető leggyorsabban kipipálni, ehhez azonban minden esetben meg kell találnunk a következő szintre vezető teleportkaput. A szerkezet beindításával pedig még koránt sincs nyert ügyünk: ekkor jelenik meg ugyanis az aktuális főellenség, ráadásul kilencven másodpercen keresztül úgy termelődnek körülöttünk az ellenfelek, hogy azt még a kínai iPhone-gyárakban is megirigyelnék. Ha minden szörnyecskét az örök pixelmezőkre küldtünk, folytathatjuk a versenyfutást az idővel, a végcél pedig lezuhant hajónk elérése, amivel végül elhagyhatjuk a játék barátságtalan bolygóját.

GOLYÓZÁPOR

És hogy miért nem válik mindez unalmassá az első végigjátszás után? Nos, először is ott vannak a tárgyak. Ezekből több mint száz darab kapott helyet a játékban, és általában véletlenszerűen jutunk hozzájuk a pályákon elszórt ládikák megvásárlásával. Természetesen minden tárgy eltérő képességekkel ruházza fel karakterünket, és bizony van itt minden, a gyorsabb újratöltéstől az időmegállításon át a szellemidézésig. Új eszközöket a beépített kihívások teljesítésével oldhatunk fel, és már önmagában a terjedelmes lista kiegészítése is beletelik húsz-harminc órába. Ennél talán kevésbé izgalmas a különböző szörnykártyák gyűjtögetése, ám a rendkívül stílusos grafikák mellett ezekhez megkapjuk az adott lények statisztikáit és leírását, ami nemcsak hasznos, de a hangulat szempontjából is sokat dob a játékon.

Az újrajátszhatóságot azonban a kilenc feloldható karakter növeli csak igazán. A Risk of Rainben ugyanis nem pusztán arról van szó, hogy a különböző szereplők más-más gúnyába vannak bújtatva, és néhány tulajdonságuk eltérő: a karakterek négy-négy teljesen egyedi képességgel rendelkeznek, így kis túlzással mindegyikük esetében újra kell tanulnunk az irányítást. Míg a fürge kis kommandós géppisztolyával, távolról aprítja a szörnyeket, addig a földönkívüli Acrid méregcsíkot húz maga után, és puszta kézzel marcangolja szét a lelassult túlélőket – a változatosság tehát garantált, ezen pedig a nagyobb pályaelemekből véletlenszerűen generált szintek is sokat lendítenek.

Ha szereted a kihívást és a pörgős játékmenetet, továbbá az űrlövöldéket, akkor ezt a játékot kár lenne kihagynod!

DÍJESŐ NEM VÁRHATÓ

Mégis hiányzik néhány dolog ahhoz, hogy a Risk of Rain igazán kiváló játék legyen. Sajnos ide tartozik az egyébként ígéretes kooperatív mód, ami elég gyakran akad el az IP-címek és a portok útvesztőjében, de egy idő után az egyébként remek pályák összes lehetséges felépítését is betéve tudjuk majd. Emellett pedig a tárgyak is hagynak némi kívánnivalót maguk után, hiszen a roguelike témában örökké emlegetett Binding of Isaac eszközeihez képest bizony ezek is elmaradnak változatosságban és ötletességben.

Kisebb-nagyobb hibái ellenére azonban a Risk of Rain egy üdítően eredeti, rendkívül hosszú és kihívásokban gazdag akciójáték, a kilenceurós árcédula mellett pedig szinte rablás a beszerzése. Ha a steames karácsony alatt még nem csaptatok le rá, ennél jobb befektetéssel aligha kezdhetnétek az új évet.

ADATOK

KIADÓ
Chucklefish

FEJLESZTŐ
Hopoo Games

MŰFAJ
roguelike/akció

MULTI
Négyfős kooperatív mód

GÉPIGÉNY

2.5 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 130 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Friss és egyben klasszikus roguelike űrlövölde rengeteg tartalommal és kihívással – a függőség és más mellékhatások miatt csak saját felelősségre.

GRAFIKA: **82%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **79%**

PRO

Pergő játékmenet, dinamikus kihívás, több mint száz tárgy, és tíz teljesen eltérő karakter.

KONTRA

Nehézkes kooperatív mód, a pályák és a tárgyak a konkurencia fényében lehetnének változatosabbak.

80%

Karakterünk elég viharverten néz ki, ami a kegyetlen játékmenet fényében nem túl meglepő.

A képek még a tizedét sem adják vissza annak az őrületnek, ami néha a képernyőn zajlik.

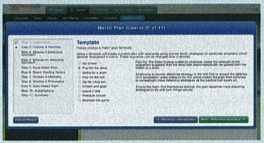
Hatalmas tűzoszlopok halfejjel? Semmiség, a Risk of Rainben ilyeneket eszünk reggelire!

FOCI AZ ÉLET

FOOTBALL MANAGER 2014

[ÍRTA MO] **Hiába vonult téli pihenőre a magyar Nemzeti Bajnokság, a futballrajongók így sem maradnak izgalmak nélkül (érezd a szarkazmust!), hiszen az SI Games jóvoltából ismét belevethetjük magunkat a vezetőedzők véres-verejtékes mindennapjaiba.**

A legutóbbi FM epizód nem sok igazi újdonságot hozott a vérbeli futballmenedzserek számára, hiszen a fejlesztések főként a leegyszerűsített, ám pergő játékmenetet kínáló Klasszikus és Kihívás játékmódok, illetőleg a Steam integráció bevezetésére koncentráltak. Idén szerencsére inkább a teljes komplexitásában megjelenő Karriermódnak szenteltek nagyobb figyelmet a Sports Interactive-nál, és bár drasztikus változásokra ezúttal se számítson senki, mégis érdekes szemléletmódváltás látszik kibontakozni a leprogramozott kódsorok mögül. Az immáron több mint húsz esztendeje futó Football Manager széria legnagyobb erőssége a csapatunk pályán mutatott teljesítményét befolyásoló beállítási lehetőségek évről évre való bővítésében rejlett, illetőleg az így összeálló roppant szerteágazó és komplex élményt nyújtó játékmenetben, amiben sikerünk vagy bukásunk gyakran csupán egy-egy apró csúszkabeállításon múlt. Idén azonban úgy tűnik, hogy a fejlesztők egy első pillantásra talán egyszerűbb, mégis a valósághoz közelebb álló, ha úgy tetszik „emberibb" játékmenet kialakítása felé tettek egy lépést.



A rengeteg táblázat és kimutatás után igazi felüdülés a 3D-s meccsmotort figyelni. Még akkor is, ha csak viccnek tűnik egy FIFA 14 mérkőzéshez képest.

A FUTBALL UNIVERZÁLIS NYELV?

Más szóval már nemcsak a nyerő felállás kidolgozása miatt főhet a fejünk, hanem az érzékeny lelkű futballistákkal, a keményszívű vezetőséggel, vagy éppen az agresszív újságírókkal való napi kapcsolattartás okán is. Persze ez nem nagy újdonság, hiszen már évek óta unalmas sajtótájékoztatókon vehetünk részt, elbeszélgethetünk a játékosainkkal egy-egy jobb/rosszabb teljesítmény láttán, azonban ez a kommunikációs rendszer mintha most ért volna be igazán. A válaszopciók minden egyes területen kibővültek, így például dialógusok formájában tarthatunk már öltözői megbeszéléseket, a játékosok felvetéseire akár egyesével reagálva, megkérdezhetjük a csapatkapitányt, hogy miként váltsunk szót az éppen hisztiző új szárigazolással, vitákat folytathatunk a vezetőséggel a fizetésekre szánt összegekről, a szezon végén pedig évértékelő találkozón mondhatjuk el véleményünket a mutatott teljesítményről. Sőt, ahelyett, hogy munkanélküli menedzserként azonnal konkrét ajánlatot kapnánk valamelyik klubtól, előtte állásinterjúra mehetünk, amely során leendő csapatunk menedzsmentje felvázolhatja elképzeléseit, mi pedig számot adhatunk ambícióinkról. Az így zajló interakciók nem csupán feleslegesen beiktatott kattintáskörök, mondandónk más-más hangnemekben történő előadása különböző reakciókat eredményez, így komoly befolyással bír a játék további alakulására, és ettől az egész valahogy egy csapásra élővé válik. Meglehet, hogy egy rossz stílusban megtartott mérkőzés utáni értékelés felláztja az egész csapatot ellenünk, de akár az is megeshet, hogy egy másik menedzserrel ápolt jó viszonyunknak köszönhetően könnyebben igazolhatunk tőle játékosokat. Persze a sajtótájékoztatók és szerződéstárgyalások egy idő után fájdalmasan repetitívvé válnak, a temérdek válaszopciónak köszönhetően azonban mégis egész jól segítenek beleélnünk magunkat a szerepünkbe, és legalább olyan fontos részét képezik a játéknak, mint a taktika kidolgozása.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
SI Games

MŰFAJ
focimenedzser

MULTI
van

INFO

A Football Manager 2014 még 2013. októberében jelent meg PC-re. A Steamen 50 euróért lehet hozzájutni a programhoz, míg a dobozos verziót 10.000 forint körül vásárolhatjuk meg a az üzletekben..

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:
www.pcguru.hu/forum/fm-szeria

MONDOM, HOGY MERRE FUSS!

A taktika, ami szintén a kommunikáció mentén változott a leginkább, hiszen mostantól kezdve búcsút mondhatunk a csúszkás beállításoknak, helyettük szöveges utasításokkal formálhatjuk kedvünkre a csapatjátékot. A csapatbeállításokat és a játékosinstrukciókat ne is keressük a megszokott formában, sőt, a mérkőzés közbeni „bekiabálásokat" sem találjuk majd, mivel lényegében ezek alakultak át taktikai utasításokká. Természetesen alaposan kibővített repertoárral, melyeket a csapat egészére és egyes játékosokra külön-külön is alkalmazhatunk öt témakörre felosztva, úgymint a labda birtoklásának és megjátszásának módja, a felállás és a posztok változtatása, az alapvető csapatmozgások kialakítása,

A Football Manager 2014 részletesebb és valósághűbb, mint valaha. Éppen ezért főleg a haladó játékosok fogják imádni.

AZ URALKODÓ EGYEDÜL MARADT

A FOOTBALL MANAGER SOROZAT FEJLESZTŐINEK SIKERÜLT AZ, AMI CSAK KEVÉS CSAPATNAK ADATIK MEG A PÁLYAFUTÁSA SORÁN: GYAKORLATILAG TELJES EGÉSZÉBEN „KINYÍRTÁK" A KONKURENCIÁT.

A kivéreztetett ellenfél ráadásul most nem is egy noname stúdió, hanem maga a nagy EA volt. A Championship Manager utolsó, 2010-es PC-s megjelenését követően már csupán az Electronic Arts FIFA Manager szériája tudta tartani a lépést az FM-mel, egészen mostanáig. A dolog pikantériáját csak fokozza, hogy az EA 1992-ben többször is visszautasította a Football Manager sorozat forgalmazását, amikor az még – az Eidos és az SI Games szétválása előtt – Championship Manager néven futott. Mire az EA észbe kapott a Totalclub Manager, majd névváltást követően a FIFA Manager játék elindításával, az FM széria már behozhatatlan előnyre tett szert az adatbázis, a játékmechanika, és nem utolsósorban a műfaj szempontjából kulcsfontosságúnak bizonyuló angol és német játékszoftverpiacon. Az EA sajtóközleményben tájékoztatta a rajongókat, hogy egy olyan mérvű átalakítás, amivel labdába rúghatnának az FM mellett, még az ő vastag pénztárcájukat is megviselné, így leállnak a széria fejlesztésével.

illetőleg a támadás és a védekezés megszervezése. Sokan elsőre biztosan felszisszennek ennek hallatán, attól tartva, hogy kevésbé tudnak beavatkozni a taktika finomhangolásába, vagy hogy elveszti a játék az igazi mélységét, hiszen egy skálázható érték megadása helyett most csupán bináris döntéseket kell meghoznunk (a csapat védekezzen-e feljebb tolva vagy sem, próbáljanak-e labdát szerezni a csatárok már az ellenfél térfelén vagy sem, stb). A látszólagos egyszerűsítést azonban remekül ellensúlyozza a játékosok egyéni szerepköreinek és utasításainak felértékelődése, amikkel igazán az alapoktól kezdve szervezhetjük meg a taktikánkat, és akkor még nem is szóltunk az új posztok (pl. hamis kilences) megjelenéséről, illetőleg a meglévők finomításáról. Sokkal életszerűbb, hogy az egyes futballisták képességeit figyelembe véve és összehangolva kell kihoznunk a legtöbbet a lehetőségeinkből, és nem homogén csapategységenként kezelve őket ugyanazt elvárni mindegyiküktől. Ha a jobb oldali szélső hátvédünk jól cselez, akkor igenis kovácsoljunk előnyt belőle, a lassabb és körülményesebb baloldalit pedig ne engedjük elkalandozni posztjáról.

A menedzserjátékhoz képest egész pofás, de sajnos egyébként elavult, mégis újabb játékmechanikai fejlesztéseken átesett 3D-s meccsmotor jól adja vissza a taktikai képernyőn megálmodott csapat- és játékosmozgásokat, bár néha egy-egy bugos megoldás azért még mindig becsúszik, amit az SI Games a rendszeres foltozásokkal azért viszonylag gyorsan

ÉRTÉKELÉS

MO

GÉPIGÉNY

1,6 GHz processzor, 1 GB RAM, GeForce FX 5900 Ultra vagy ATI Radeon 9800 VGA, 3 GB HDD

Az FM 2014 elképesztően összetett és sokrétű játék, amiben egy menedzser szinte minden problémájával szembesülünk. Az érdemi újítások következtében egy sokkal valóságközelibb élményt kapunk, olyannyira, hogy végre értelmet nyerhetne a hangvezérlésű játékirányítás, hogy ordíthassunk Ballotellivel a kihagyott ziccerek után.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

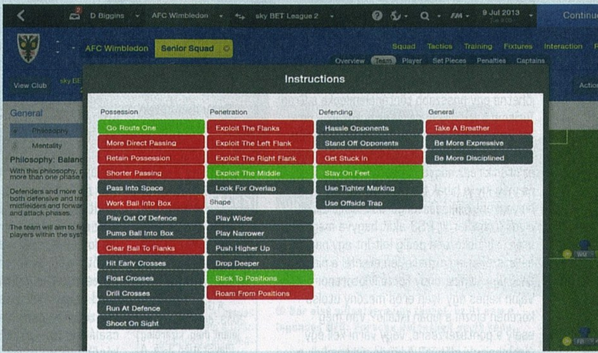
PRO

Komplex, összetett, valósághű és az érzelmeket felkorbácsoló játékmenet, korrekt kommunikációs rendszer, a kezdőket és az időhiányban szenvedőket segítő Klasszikus mód, megújított kezelőfelület, viszonylag baráti gépigény, Linux-támogatás, Steam integráció.

KONTRA

Hosszútávon unalomba fulladó interakciós helyzetek, nem mindig következetes meccsmotor, fejlődő, de nem túl szép 3D-s grafika, apróbb bugok.

90%



Az biztos, hogy igazi focirajongónak kell lenni, hogy az ember élvezni tudja a táblázattengereket.

orvosolni szokott (ilyen volt az azóta már javított, rengeteg kapufát eredményező szögletrúgási variáció). De azért egyből ne írjunk felháborodott levelet a fejlesztőknek, ha rendre 3-4 gólt kapunk meccsenként, mondván, hibás terméket sóztak a nyakunkba, inkább próbáljuk kitalálni, hol rontottuk el a győztesnek hitt taktikánkat. Ebben nagy segítségünkre lesz a stábunk, amely a mérkőzések alatt egy kis párbeszédablakban folyamatosan jó tanácsokkal bombáz minket a játék alakulásának megfelelően, hogy miként kellene változásokat eszközölni a pályán, hogy az eredmény a mi szájízünk szerint alakuljon. A javaslatok egyetlen kattintással elfogadhatók, és gyakorta tényleg hasznosak – azonban alaposan fontoljuk meg, hogy miként döntünk, hiszen megeshet, hogy az alapfilozófiánkkal és stratégiánkkal teljesen szembemenő utasítással összezavarjuk a csapatot. Ha például alapvetően rövid passzos játékot játszunk, akkor nem biztos, hogy érdemes az asszisztens javaslatára azonnal beadásokra váltani, mert addig éppen jó százalékban fejeltük el a labdákat az ellenfél elől.

NEM KEZDŐKNEK VALÓ VIDÉK

Aki először ül le a széria elé, az jobb, ha felköti azt a bizonyos alsóneműt, mert hiába a remekül kézre álló és kényelmes kezelőfelület, az új, színek szerint csoportosított hírcsokrok, a jól elrendezett menüpontok, amiken a rutinos ujjak pillanatok alatt minden fontos információt a képernyőre csalogathatnak, mert kell egy kis idő, amíg ebben az elképesztő méretű

információmennyiségben az ember eligazodik. Az alapokon végigvezető Tutorial opció átböngészése erősen ajánlott tehát a kezdőknek, és elsőként inkább a leegyszerűsített opciókkal, ám így is élvezetes játékmenettel bíró Klasszikus játékmóddal érdemes próbát tenni. A régi motorosok az ismét feltűnő Kihívás opcióban tehetik próbára képességeiket meglehetősen izzasztó szituációkban (megbomlott csapategység helyreállítása, veretlen szezon produkálása, stb.), illetőleg a Steam integrációnak hála napról napra újabb, a felhasználók által megálmodott feladatokkal és egymás verhetetlen alakulatával birkózhatnak online.

Az FM további rengeteg apró újítását felsorolni is nehéz volna, de a lényeg sokkal inkább az, hogy az SI Gamesnek újra sikerül érzelmi hullámvasútra ültetni az elszánt futballstratégákat. Mint a valóságban: az ember üvöltve szidja a falábú védőket, a fejét fogva fújtat a kihagyott ziccer után, máskor meg vad örömtánccal és artikulálatlan hörgéssel ébreszti a családot az utolsó pillanatban lőtt egyenlítőgól láttán. A virtuális menedzserek élete már csak ilyen.

HATOSBA BE!

GRAN TURISMO® 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR

[ÍRTA CHOCHO] *A benzin gőze már gyerekkorban elbűvöli a legtöbb férfiembert, és alig akad olyan hím, aki ne képzelné el magát ünnepelt versenyzőként. A valós siker keveseknek adatik meg, de kárpótlásul van nekünk egy digitális emlékkönyvünk, telis-tele autókkal.*

A Gran Turismo-sorozatot nehéz úgy jellemezni, hogy objektív maradjon az ember, ugyanis egy, a PlayStation névvel több mint tíz éve összeforrt franchise-ról van szó, ami valódi jelenséggé vált, és sokáig meghatározta a konzolvásárló autórajongók döntéseit. Most jöhetne egy hosszabb történelemlecke a Gran Turismo felemelkedéséről és bukásáról, de megspórolva pár (tíz)ezer karaktert, inkább csak gyorsan túlesünk a kötelező nyafogáson: az ötödik rész nagyon hosszú ideig készült, és még így is hibák tömkelegével jelent meg, helyenként csalódástól görbülő szájakat és eladósorba került PS3-akat hagyva maga után. Mindeközben pedig feltűnt egy nagy és látszólag legyőzhetetlen ellenfél a piacon, amit úgy hívnak, hogy Forza Motorsport. Vajon képes egy ilyen erős mezőny utolsó körében előzni a japán istálló? Van még esély a pontszerzésre, vagy várni kell egy újabb bajnoki idényt? A közönség tombol, a motorok izzanak, a hangulat a tetőfokra hág. Gentlemen, start your engines!

AZ ÖT NÉHA HAT

A Gran Turismo 6 megjelenése meglepte a játékosokat, hisz az ötödik rész után mindenki szentül hitte, hogy a profi autóversenyző Jamaucsi Kazunori által irányított, a sorozat fejlesztéséért az első naptól kezdve felelős Polyphony Digital már csak PS4-en fog hallatni magáról. Nos, nem így történt, a GT6-ra bárki ráteheti a mancsát, aki birtokában van egy leköszönő PlayStation 3-nak. Végül is érthető, hogy miért ragaszkodott a csapat a géphez, elvégre a PS3-at már ismerik a programozók, dolgoztak vele, mi több, a játék mögötti technológia maradt ugyanaz, amit már a

ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment Europe

FEJLESZTŐ
Polyphony Digital

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
online és offline

INFO

A Gran Turismo 6 2013. december 6-án jelent meg, kizárólag PlayStation 3-ra. A játék alapváltozata 14.000-16.000 forint környékén vásárolható meg a különböző szaküzletekben.

Gran Turismo 5-ben is megismerhettünk. Tehát akár úgy is jellemezhetjük a hatodik részt, mint egy „befejezett" Gran Turismo 5-öt – ez az a játék, amire a PS3 megjelenése óta vártunk, s melynek a valódi GT5 helyett kellett volna megjelennie.

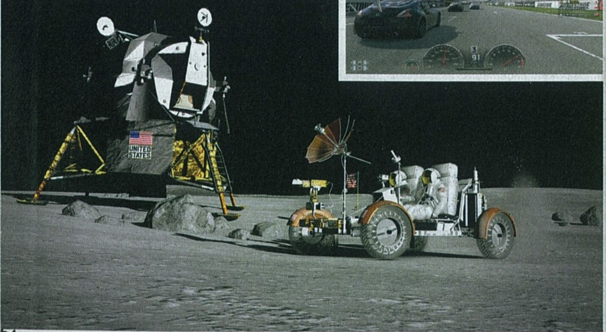
E keserédes tényt a fejlesztők meg sem próbálták véka alá rejteni, s ez már a menü elindítását követően egyértelművé válik. Ugyanaz az egérkurzoros, PSOne-ról szalajtott interfész fogad minket, amit már a Gran Turismo 4-ben is gagyinak találtunk. A GT6 legfontosabb része most is az egyjátékos karriermód, ami a szokott módon indít, azaz választunk egy olcsó autót, felöltjük a versenyzői gúnyát, majd győzelmeinkkel pénzt és elismerést gyűjtve mind magasabbra lépünk a ranglétrán. Először még csak nevetségesen lassú családi járgányokkal gurulunk körbe-körbe, később viszont kinyílik a játék, hogy a végén már igazi szuperautókkal száguldozzunk a Nürburgringen. A versenyszériák kategóriákra bomlanak, melyek között sikeres vezetői vizsgát kell tennünk, hogy a folyamatosan megújított jogosítványunkkal a zsebünkben egyre durvább versenyekhez és autókhoz férjünk hozzá.

VETERÁN AUTÓ

Akik ismerik a sorozatot, tudják, hogy a Polyphony az első, 1997-ben kiadott Gran Turismo óta az imént bemutatott receptet követi. Van azonban ezzel egy icike-picike probléma: 1997 nem tegnap volt, azóta nagyon sokat változott a világ, és vele együtt változtak az autós programok tervezési irányelvei – emiatt a Gran Turismo 6 első 2-3 játékórája olyan unalmasnak hat, hogy még a legelvetemültebb autóbolondok is elbóbiskolhatnak rajta. Idővel persze javul a helyzet, nagyjából a „Nemzeti A" versenysorozattól kezdve válik élvezetessé a program, de addig eljutni GT-veteránként is fárasztó. Ráadásul a Polyphonynál úgy döntöttek, hogy az internetes lehetőségek csak a már említett liga megnyitását követően lesznek elérhetők, ezzel megszállott online pilóták ezreit fektetve a sírba. Látva a Forza sikereit, azt mondanánk, hogy megfelelő tálalással és sebességérzettel, na meg azonnali multiplayer funkciókkal fel lehetett volna rázni a dolgokat.

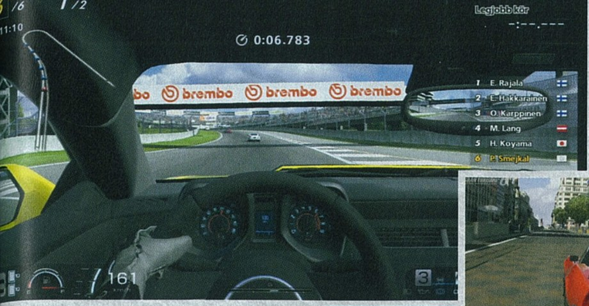
A grafikát illetően – a képekre nézve talán látható – itt sincs gond; a Gran Turismo 6 általában szép, az autómodellek kellően kidolgozottak, és nagy szó, hogy a játék támogatja a 1080p-s képfelbontást is, 60 fps-sel. Ugyanakkor a közönség bizonyos

● **Mindig is arra vágytál, hogy vezethess egy holdjárót? A GT6 még ezt is megadja neked!**



AUTÓTÚRA A VILÁGHÁLÓN

A Gran Turismo 5 online játékmódja kész katasztrófa volt a program megjelenésekor: laggolt, akadt, nem töltött be, sőt, még fagyott is. Bár utóbbit a teszt alatt a GT6 is előadta egyszer, a játék internetes multiplayer komponense nem tűnik rossznak. Oké, tény, hogy egy egygigás folttal kezdte pályafutását a Gran Turismo 6 online, viszont a dolog azóta is működik, vannak versenyzői események, csomó eseményt létrehozhatunk (még driftelés is van), és akár 16-an is égethetjük a gumikat. Az online rész persze nincs kész, folyamatosan érkeznek javítások és kiegészítők hozzá, januárban is várható egy nagyobb pakk. Keserédes infó viszont, hogy a Gran Turismo 5 multiplayer szervereit a Sony még az év elején leállítja.



Kidolgozott belső nézet. Egy olyan funkció, ami 2014-ben már csak a szimulátorokban fedezhető fel.

pályákon még most is papírmasé figurákból áll, és a textúrák sem mindig hozzák az elvárt szintet, különösen a tereppályák tűnnek elavultnak. A zene olyan, mintha egy rozoga liftből szalajtották volna, néhány verseny után tuti kikapcsoljuk, a verdák dörmögése pedig, bár végül is hiteles, nagyon egysíkú és hallhatóan kevés hangmintát használ, ami a játék indulásakor csak tovább nehezíti a beleélést. S hogy mi a helyzet a sebességérzettel? Nos, semmi jó; ha 200-zal tépünk, akkor sem érezzük a száguldást – mivel azonban ezt nehéz írott szóval érzékeltetni, mindenkinek ajánljuk, hogy nézze meg a DVD-mellékleten található videotesztet.

Az ostoba, minden kihívástól mentes mesterséges intelligencia csak ront az összképen. Roncsolódás alig-alig van a játékban, az olyan, ma már szinte alapvetőnek számító funkciók hiánya pedig, mint amilyen a Grid óta mantrának tartott idővisszatekerés, tovább sulykolja bennünk az érzést, miszerint a Gran Turismo 6 a '90-es évek gyermeke. Ha pedig mindezen még sikerül is túltennünk valahogy

Amit a Gran Turismo 6 az elérhető járművek terén felvonultat, az elképesztő. Kár, hogy a játékmenet semmi újat nem mutat.

magunkat, akkor sem tudunk szó nélkül elmenni amellett, hogy a program nagyon sokat tölt, lévén a Polyphonynál feleslegesnek tartották a többi PS3-játéknál kötelező telepítést. Tényleg, minek az? Sokkal mókásabb unott pofával várni, hogy a menüben megjelenjenek az autók

képei. Bezzeg mikrotranzakciókra jutott idő: ha akarunk, valós pénzen is vehetünk játékbeli kreditet, hogy abból hamarabb kibővíthessük a virtuális garázsunkat. Utóbbiba összesen 500 autó fér (nem lehet teljes kollekciónk), a járművek pedig, akárcsak a GT5-ben, ezúttal is feloszthatók prémium- és sztenderd darabokra. Előbbiek olyan kidolgozottak, hogy az állunk is leesik tőlük, utóbbiak azonban nem hatnak többnek a GT4 PS2-es modelljeinek felskálázott változatainál.

A LEGNAGYOBB GARÁZS

A fenti sirámsorozat úgy foglalható össze kellőképpen, hogy a Gran Turismo 6 egy közepes, sokszor kifejezetten unalmas darab. Csakhogy a széria mindig híres volt arról, hogy csupán mellékesen funkcionál videojátékként; elsősorban afféle virtuális szobra az autózásnak és a motorsportnak, köszönhetően a benne szereplő számtalan autónak, gyártónak, pályának. A GT6 is megfelel ennek az elméletnek: összesen 1211 autó kapott helyet benne, ami elképesztő adat. Gyakorlatilag alig akad gyártó, amely ne szerepelne a játékban pár járgánnyal, a skála pedig a klasszikusoktól a legfrissebb modellekig terjed, melyekről részletes leírást is találunk a programban, méghozzá a hivatalos magyarításnak hála, anyanyelvünkön megfogalmazva. Ráadásul a Sony egy sor hivatalos licenccel fejelte meg az amúgy is impozáns felhozatalt – van itt NASCAR, rali, gokart, még holdjáró is.

Hab a tortán, hogy a Gran Turismo 6 megfelel az autószimulátorok legfontosabb kritériumainak, azaz, ha kikapcsoljuk a segítségeket, minden egyes autó saját vezetési tulajdonságokat villant, a GT5-höz képest finomított fizikai rutin kíséretében. Természetesen a játék még így sem ér fel a legnagyobb PC-s szimulátorokhoz, de konzolon ennél reálisabb autós élményt nem igazán lehet nyújtani. További jó pont,

Bár első pillantásra úgy tűnhet, ez itt nem a legendás NFS: Porsche Unleashed egyik képe.

hogy akárcsak a korábbi GT-kben, most is egy csomó extra alkatrészt vásárolhatunk a verdáinkhoz, fokozva azok teljesítményét. Ezért aztán az autózás megszállottai valószínűleg ezúttal is értékelni fogják a Polyphony Digital munkáját, még akkor is, ha a csapat inkább dokumentált, mintsem játékot fejlesztett.

A MÁSODIK IS CSAK VESZTES

A Gran Turismo 6 az ötödik rész hibáinak kijavítása érdekében született, de az már most látszik, hogy hatalmas siker sosem lesz belőle. A játékot a cikk írásának pillanatában a vártnál kevesebben veszik, a Sony pedig ennek hatására bejelentette, hogy bezárja a Gran Turismo 5 online szervereit, hátha így kicsit megtolja a friss epizód szekerét. Szomorú, hogy ilyen nem túl elegáns lépésekre van szükség a program eladásához, ám valahol meg lehet érteni a helyzetet. A GT6 nem egy rossz játék, viszont látszik rajta, hogy nem több bocsánatkérésnél, egy masszív, szépen becsomagolt, lemezre égetett javításnál, amit teljes áron próbálnak eladni nekünk. Tartalmi szempontból persze megéri a befektetést – elég csak a hihetetlen mennyiségű autócsodára gondolni –, de a GT6 szórakoztatni csak kis adagokban tud. Holott elvileg, mint játék, ez kellene, hogy legyen az elsődleges célja.

ÉRTÉKELÉS

A relatíve magas százalékszám a Gran Turismo 6 tartalmának, illetve a belőle áradó, autók iránti őszinte, gyermekded rajongásnak szól. Sajnos mást nehéz értékelni benne, ugyanis aligha tekinthető játéknak.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Olyan sok autó, amiket kipróbálni egy élet is kevés, szimulátor jellegű vezetési modellel és általában klassz grafikával megtámogatva.

KONTRA
Játéktervezés tekintetében a '90-es években ragadt a sorozat, amit nem bánnánk, ha nem lenne fájóan unalmas és buta. Az mesterséges intelligencia miatt még mindig rémálmaink vannak.

75%

TESZT
ZÁRKÓZZ FEL!
Ha kíváncsi vagy Kryss kollégánk véleményére a 2011-es Gran Turismo 5-ről, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.
www.pcguru.hu/teszt/gt5

FIFA 14

[ÍRTA CHOCHO] **Minden évben FIFA-játékok millióit adják el a videojáték-boltok, így nem csoda, hogy az Electronic Arts olyan hamar ugrott fejest a nextgen konzolokba, amennyire csak lehetséges volt. De vajon sikerült megfelelő minőségű, „új generációs" portékával előrukkolniuk?**

A FIFA 14-ről az októberi PC Guruban közöltünk egy négyoldalas tesztet, a PC-s változat alapján. Akkor összességében elégedett voltam a játékkal, de hangsúlyoztam, hogy ideje lenne már technikailag is előrelépni, mert a képek alapján még a legnagyobb rajongók sem tudnak különbséget tenni a 2012-es és 2013-as FIFA-játékok között. Mint kiderült, csak várnom kellett: az Xbox One-os és PS4-es FIFA 14 a már említett Ignite Engine-nel működik, ami, ha hihetünk az EA-nek, jó ideig viszi majd a vállán az összes sportszériát, beleértve természetesen a FIFA-t is. A motor az egyetlen igazi különbség a többi FIFA 14 variáns és a nextgen kiadások között, azaz minden játékmód, licenc, stadion, fűcsomó, ordítozó ultra ugyanott található, ahol eddig. Ez pedig jó dolog: a FIFA 14 egy hatalmas játék, ami már csak tartalma miatt is megéri a teljes árat, és akkor még nem beszéltünk az online lehetőségekről, amik már-már MMOG-s magasságokba lökik a virtuális labdazsonglőrködést. Említésre méltó apróság még, hogy az Xbox One-verzió egy exkluzív Ultimate Team variánssal várja a rajongókat, aminek Legends a neve, lényege pedig, hogy neves, legendás futballsztárok kártyáit is magába foglalja, akik innentől kezdve részesei lehetnek korunk álomcsapatának. Jópofa extra, a veterán focirajongók értékelni fogják, bár gyakorlati haszna nem igazán van.

NA, JÓ, NEM MINDEN

Az Xbox One-os FIFA 14 indítását egy keservesen hosszú telepítés előzi meg, a gép viszont már pár százaléknyi adat lemezre égetése után is hagyja, hogy belépjünk a főmenübe és játszunk egy Kick off!-ot, ami esetünkben a sima gyorsmeccs FIFA 14-es elnevezése, és mint azt már kitalálhattátok, magyar nyelv nincs a korongon (ami valahol érthető, hisz az Xbox One nálunk még nem kapható hivatalosan). A telepítés közbeni játék egyébként tipikus nextgen húzás, és már ennyi is elég, hogy lássuk, az Ignite Engine nem viccel. Az Xbox One-os FIFA 14 röccenésmentesen fut 60 fps-sel, a grafika pedig szebb, mint valaha, bár azért a PC-s változat után nem olyan sokkolóak a motor mutatványai. A karaktermodellek bármely eddigi kiadásnál részletesebbek ugyan, és a közönség is 3D-ben pompázik végre, de a viccesen béna mimika a régi, és a távolabbi objektumok (mint a stadion mögötti lakótelep szürke panelházai) is lehetnének sokkal kidolgozottabbak. Az időjárási effektek pedig kifejezetten gyengén néznek ki, az eső olyan, mintha valaki szürke ceruzával rajzolna vonalakat a képernyőre.

A Fifában nem a látvány a lényeg, mégis örülünk a kifejezetten részletes játékosmodelleknek.

S hogy akkor mégis hol brillírozik igazán az Ignite? A játékmenetben, amit, ha nem is túl erősen, de észrevehetően befolyásolnak a részletesebb, lassabb, életszerűbb animációk és fizikai interakciók. A PC-s FIFA 14 is reálisabbnak tűnt a tavalyelőtti felvonáshoz képest, de az Xbox One-os kiadás rátesz egy lapáttal az összhatásra. Nehéz elmagyarázni a dolgot, egyszerűen muszáj játszani, hogy értsétek, mennyit számít a játék továbbfinomított mozgásrendszere. Tényleg úgy érezzük, hogy rajtunk múlnak a passzok és a gólok, a mesterséges intelligencia pedig okosabb lett az Ignite rutinjainak hála – még ha nem is annyira, hogy hosszú távon számolhassunk csapattársaink stratégiai érzékével. Érdekes adalék továbbá, hogy a Kinecttel hangalapú parancsokat is osztogathatunk, de egyrészt a játék nem minden esetben dolgozza fel ezeket azonnal, másrészt egyszerűbb és kényelmesebb a kontrollerre hagyatkozni, ahogy eddig is tettük.

A LEGJOBB FIFA 14

Akik már vettek egy PC-s vagy egyéb konzolos FIFA 14-et, nem biztos, hogy jól járnak a közel 20 ezer forintos nextgen változattal, hiszen lényegében ugyanarról a játékról beszélünk. Azok viszont, akik eddig mellőzték a programot, nyugodtan csengessék ki az extra pénzösszeget, mert vitathatatlanul az Ignite Enigne-es a legjobb FIFA 14 változat a piacon. Noha pusztán PC-s szemmel nézve a dolgot talán nem esünk egyből hanyatt tőle (az EA állításai ellenére ezt a színvonalat simán hozná a legtöbb játékra tartott személyi számítógép), de nem szabad elfelejteni, hogy ez még csak a sorozat első próbálkozása az új masinákkal, és látva a sikert, lehet, hogy jövőre aranylabdás remekművel rukkolnak elő a készítők.

ADATOK

KIADÓ **Electronic Arts**

FEJLESZTŐ **EA Canada**

MŰFAJ **sport**

MULTI **offline/online**

ÉRTÉKELÉS

A FIFA 14 nextgenen a legjobb és a legnagyobb – azon szerencsések, akik új gépet találtak a fa alatt, jól járnak a Full HD-s változattal.

GRAFIKA:	85%
HANG:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	90%

PRO

Fejlettebb grafika, még jobb animációk, még életszerűbb fizika... tudjátok, a szokásos.

KONTRA

A látvány azért annyira nem nagy durranás, kell még némi idő (talán pont egy év) az Ignite Engine kiforrásához.

90%

A FIFA 14 nextgen változata még nem forradalom, de már érződik, hogy az új konzolok változást hoznak majd a sportjátékok világába. Sajnos ebből egyelőre csak a jobb animáció és a reálisabb fizika érzékelhető.

TESZT **ZÁRKÓZZ FEL!**

Ha kíváncsi vagy a FIFA 14-ről szóló, a PC-s verzió alapján készült részletesebb tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngészőbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/fifa14

NEED FOR SPEED RIVALS

[IRTA BATE] **A legutóbbi számunkban ugyan már közöltünk egy tesztet a Need for Speed Rivalsról a PC-s verzió alapján, de a lapzártát követően befutott egy Xbox One változat is, és ha már így alakult, akkor utánajártunk, hogy mit tud az Electronic Arts 2013-as üdvöskéje a Microsoft vadiúj konzolján.**

Ha esetleg valaki nem lenne képben az új NFS-t illetően, akkor gyorsan vegyük át a szükséges részleteket. A legendás széria legutóbbi epizódját a jórészt Criterion alkalmazottakból verbuvált Ghost Games fejlesztette, és a játék a Hot Pursuit rendőrös/versenyzős játékélményét házasította a Most Wanted teljesen szabadon bejárható világával, rengeteg szuper autóval, fejlődéssel, tuninggal és küldetésalapú kampányokkal, mind a száguldó kopók, mind a benzingőzös civilek oldalán. Nincs tehát új a nap alatt, az elegy viszont a már ismert elemek ellenére is kiválóan működött, így kifejezetten izgalmas és élménydús órákat töltöttünk a Rivals virtuális volánja mögött.

MINDENKI EGYENLŐ

Nem volt ez másképp az Xbox One-os verzió esetében sem, viszont a helyzet az, hogy a nextgen változat esetében semmilyen újdonságról nem tudunk beszámolni, a Rivals ugyanis a játékélmény és -mechanika tekintetében ugyanazt nyújtja az összes platformon (beleértve a PS3-at és az X360-at is). Az egyetlen számottevő változást a grafikát illetően érhetjük tetten, de itt is csak akkor, ha a korábbi és az új konzolgeneráció gépeit hasonlítjuk össze – magyarán, az új NFS Xbox One-on is ugyanolyan jól néz ki, mint egy maximális beállításokra tolt PC-s verzió esetében, ráadásul a játék natív 1080p-s felbontásban biztosítja számunkra a féktelen száguldást, igaz, csak 30 képkocka/másodperces képfrissítés mellett.

ADATOK

KIADÓ	**Electronic Arts**
FEJLESZTŐ	**Ghost Games**
MŰFAJ	**autóverseny**
MULTI	**van**
GRAFIKA:	**90%**
HANG:	**80%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**90%**

90%

PLATFORMFÜGGŐKNEK

A Need for Speed Rivals az Xbox One-on is egy kiváló játék, beszerzése viszont csak akkor javallott, ha korábban semmilyen más platformra nem vetted meg. Ugyan érezhetően jobban néz ki, mint a PS3-as vagy X360-as kistestvérei, de csak a felturbózott látvány miatt felesleges lenne újra nekiveselkedni a két kampánynak, PC-n pedig még ennyi különbség sincs. Ha viszont még nincs meg a játék, de van egy nextgen konzolod, és a Forza reálisabb világa helyett az őrült száguldást részesíted előnyben, akkor mindenképpen érdemes lecsapni a Rivalsre, méghozzá egy Xbox Live előfizetéssel egyetemben, anélkül ugyanis bele sem szagolhatsz az egyébként kifejezetten jól sikerült közösségi és multis komponensekbe.

A látvány Xbox One-on is lehengerlő, és a sebességérzet is pont olyan, mint amilyennek egy Need for Speed játékban lennie kell.

BATTLEFIELD 4

[IRTA BATE] **A PC-s Battlefield 4 után lehetőségünk adódott az Xbox One-os verzió kipróbálására is, és most kiderül, hogy a DICE üdvöskéje miképp teljesít a Microsoft nextgen platformján.**

Ha egészen őszinték akarunk lenni, akkor a Battlefield 4 startja egyáltalán nem úgy alakult, ahogy azt a játékosok és az alkotók várták. A játék már eleve negatív felhangok közepette jelent meg az első ránézésre meglehetősen harmatos újdonságok miatt, és ezen csak tovább rontott, hogy a bétaidőszak ellenére egy olyan változat látott napvilágot október 29-én, ami hemzsegett a játékosok életét megkeserítő hibáktól. Ugyan a nextgen verziók csak egy jó hónappal később kerültek a polcokra, de a debütálás a PS4-en és az Xbox One-on sem volt zökkenőmentes, a különböző bugok a konzolosok szórakozását is sokszor elrontották – az MS gépére csak december közepén érkezett a teljesítménybeli és hálózati hibákat orvosló patch.

MESSZE AZ ELSŐ HELYTŐL

Abban természetesen nincs vita, hogy a Battlefield 4 PC-n nyújtja a legszemkápráztatóbb élményt, azonban az Xbox One-os verzió még a második helyre sem fért be, több okból sem. Egyrészt a Microsoft konzolja csak 720p-s felbontás mellett képes megjeleníteni a játékot (szemben a PS4 900p-jével), másrészt még ennek ellenére sem tudja tartani a konstans 60 fps-es képfrissítést, ráadásul a textúrák minőségét és a fényhatásokat illetően is alulmarad a konkurenciával szemben. Persze a játék korántsem nevezhető csúnyának, sőt, igen jelentős a különbség az X360-as és PS3-as verziókhoz képest, de az kétségtelen, hogy a Battlefield 4 technikai frontján a konzolháborút a Sony nyerte.

A BUGOKON ÉS A GRAFIKÁN TÚL

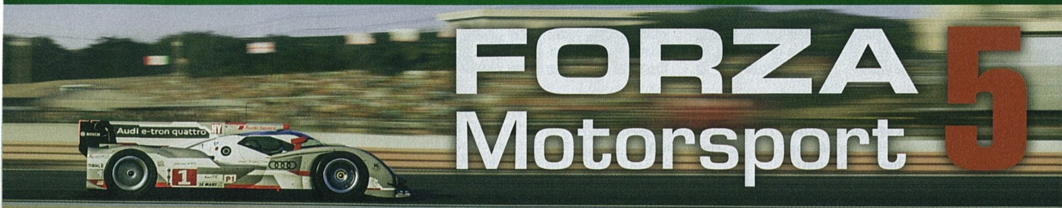
Mindez persze egyáltalán jelenti azt, hogy az Xbox One-os BF4 bukás lenne, sőt. Bár PS4-en szebb a grafika, az MS gépén sokkal gyorsabban összejön 64 ember egy térképre, és a decemberi folt óta a problémák száma is redukálódott, bár az tény, hogy még mindig nem lehet makulátlan játékmenetről beszélni. Ennek ellenére, ha valaki Xbox One-on szeretne online háborúkat vívni, akkor a BF4-et kell a kosárba tennie, és nemcsak azért, mert egyelőre alig van konkurencia, hanem azért is, mert a gyengeségei ellenére a DICE alkotása még mindig az egyik legjobb választás, ha multis csatározásról van szó.

ADATOK

KIADÓ	**Electronic Arts**
FEJLESZTŐ	**DICE**
MŰFAJ	**FPS**
MULTI	**van**
GRAFIKA:	**85%**
HANG:	**95%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**80%**

80%

Lehet, hogy kicsit gyengébb a grafika, mint PS4-en, de ki figyel erre egy ágyú kezelése közben?



FORZA Motorsport 5

[ÍRTA WILSON] **Konzolos autószimulátor-rajongónak lenni még sosem volt olyan jó, mint 2013 végén: mind a Microsoft, mind a Sony szabadjára engedte saját sorozatának új részét, de a két kiadó közül csak az előbbi merte bevállalni azt, hogy egy teljesen új platformon öregbítse játéka hírnevét.**

Azt már megszokhattuk, hogy a Gran Turismo szériát gondozó Polyphonytól eltérően a Turn 10 kétéves ciklusokban, részről részre fejleszti szimulátorát, arra azonban a Forza 5 bejelentése előtt kevesen számítottak, hogy a generációváltás nem borítja fel ezt az ütemtervet, sőt, valahol az is meglepő, hogy az új rész az Xbox One nyitókínálatának legnagyobb címe lett – ha nem is a legjobb.

SZERELEM A SIKÁNBAN

Konkurens hiányában a Forza Motorsportot nem nehéz az Xbox platform alapvető autószimulátorának hívni, és ez magában hordozza az elkényelmesedés veszélyét is. Nincs miért fejleszteni, nincs miért küzdeni, elég csak kissé átdolgozni a legutóbbi tartalmat, és újra kiadni – vannak, akik így dolgoznak, és vannak, akik a köztes utat választják. A Turn 10 az utóbbi táborba tartozik.

A Forza Motorsport 5 ugyanis hoz is, meg nem is: a tartalom szempontjából csalódást okoz, sokkal kevesebb az autó és a pálya, mint a legutóbbi felvonásban (500 helyett 200 kocsi, 80 gyártó helyett csak 50), viszont ami van, az közel tökéletes. A promóciós kampány során ezerszer előcitált Prága egyenesen meseszép, Silverstone és Bathurst pont annyira kegyetlen, mint az életben, és az örökös kedvencnek számító, alaposan felcicomázott Bernese Alps még mindig az egyetemes Forza-történelem legélvezetesebb aszfaltlabirintusa. A mennyiségnél sokkal problémásabb a változatosság hiánya, a kampány ugyanis érthetetlen módon nem

A Forza 5 autói láttán még annak is elered a nyála, aki egyébként nem rajong különösebben a verdákért.

mert az alternatív nyomvonalakkal foglalkozni, és unos-untalan a már ezerszer látott szakaszokat veszi elő, hiába szerepeltek már számtalan versenysorozat mindegyikében.

CSALÁDALAPÍTÁS FÉKTÁVON

A kétszázas autókínálatba szerencsére minden elképzelhető belefért: a hajókra emlékeztető amerikai izomautók, a lehetetlenül gyors hiperkocsik, a kecses szörnyetegként doromboló olasz műremekek és az oldtimer klasszikusok is, ráadásul a legismertebb modellekhez még egy fantasztikusan megírt bevezető videó is társul a Top Gear műsorvezetőinek előadásában. Az pedig, ahogy az autók kinéznek, egész egyszerűen leírhatatlan: minden elem, minden anyacsavar a helyén van, a fémfelületek, a szénszálas ötvözetek tényleg úgy néznek ki, ahogy kell, és mikor a gépek „megszólalnak", az maga a mennyország; a Forza-sorozatot a külsőségek terén maximum csak a majdani Project CARS tudja megközelíteni (ha egyáltalán), de hogy hangban még az sem, az szinte egészen biztos. Az itteni hangkeverés ugyanis példátlanul jó, 5.1-es hangrendszeren pedig egyenesen verhetetlen: a mélyhangok tényleg mélyek, a Ferrari visít, a turbó kattog és puffog, a kipörgő kerekek pedig veszettül csikorognak.

A kocsik ráadásul nemcsak eszelősen jól néznek ki (kívülről és belülről egyaránt, továbbá az, hogy végre van rendes szélvédő, maga a megtestesült tökéletesség), de a vezetés is hihetetlenül jó érzés, és ez két tényezőre vezethető vissza: a fizikára és az irányításra. Előbbi továbbra is makulátlan – itt nem lehet padlógázzal átszáguldani a füvön és a kavicságyon, a kerékvető iszonyúan megdob, az éles kanyarokban recseg, ropog és dől az alváz, a túlmelegedett abroncsok úgy csúsznak tovább az aszfalton, mintha jég lenne alattuk, a lökések és taszigálások pedig kibillentik az egyensúlyból az autókat. Az egészet pedig az új kontroller ravaszainak rezgése tökéletesíti: mintha csak és kizárólag ezért a játékért született volna a technológia. Nehéz szavakba foglalni, miért olyan nagy előrelépés ez, mert ki kell próbálni: ezek után teljesen más érzés bármilyen autós játék elé ülni, mert itt tényleg érezni lehet az utat és a kerekeket, azt, hogy meddig lehet kihúzódni a pálya széléig, hogy mikor jó a tapadás, és mikor kell a fékre taposni. És erre szükség is van, a riválisok ugyanis senkivel sem bánnak kesztyűs kézzel.

GÉPZSÍROS ZUHANY

Azt ugyan nem tudni, mennyi maradt meg az eredeti Drivatar-rendszerből, az viszont biztos, hogy a Forza Motorsport 5 versenyei életszerűek, még ha nem is tökéletesek. Arra ugyanis nincs magyarázat, hogy az ellenfelek miért szállnak ki néha ok nélkül a pályáról, miért mennek padlógázzal a gumifalnak, vagy miért fékeznek idejekorán. Viszont nem egy előre rögzített utat követnek, nem húzzák őket dróton, hibáznak, ha kell, leszorítanak, ám mégis figyelnek arra, hogy minimalizálják az ütközéseket. Nincs két ugyanolyan futam, és nincs csalás sem. Ha valaki elhúz (legyen az gép vagy ember), akkor az a vezető pozícióban marad, hacsak nem ront el egy kanyart, vagy nem téved le az útról. És többek között ez az, amiért a Forza Motorsport 5 mégis megállja a helyét: nem a sorozat legjobbja, de két évig még biztosan nem lesz ennél jobb autószimulátor Xbox One-ra!

ADATOK

KIADÓ **Microsoft**

FEJLESZTŐ **Turn 10**

MŰFAJ **autószimulátor**

MULTI **16 fős kompetitív**

ÉRTÉKELÉS

Nem a sorozat csúcsa, lehetne tartalmasabb, de az élmény, a látvány és a tálalás mindenért kárpótol!

GRAFIKA:	90%
HANG:	95%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

Tetszetős látvány, fantasztikus irányítás, kiváló MI és megunhatatlan online versenyek.

KONTRA

Ismétlődő szakaszok, kevesebb tartalom, mint az előző részben, és bug is jócskán akad.

80%

TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a Forza Motorsport 4-ről írt 2011-es tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/forza4

RYSE: Son of Rome

[ÍRTA WILSON] Róma lángokban, és csak te mentheted meg! A német Crytek végre vette a bátorságot, és csinált egy játékot, aminek nincs Crysis a címében, ráadásul most nemcsak a látványt sikerült eltalálniuk, de valami csoda folytán a történet és a tartalom is a helyén van.

Nyitócímet készíteni egy új konzolhoz a világ legnehezebb, és egyben legkönnyebb feladata. Nehéz, mert egy folyamatosan változó tényező (a hardverspecifikáció) árnyékában csak tapogatózni lehet, és remélni, hogy ami a fejlesztéshez használt PC-n jól futott, azt el fogja bírni a konzol is. Könnyű, mert egy új konzol vásárlója általában bármit bepakol a kosarába, függetlenül annak hosszától és minőségétől – lényegében csak a mennyiség számít, és az, hogy az összhatás letaglózóbb legyen, mint egy előző generációs játék esetében. Ha az utóbbi az egyetlen kritériumunk az Xbox One szoftvereket illetően, akkor a Ryse-nál nincs jobb vétel, viszont jó, ha tudjátok, hogy a műfajában már meglehetősen távol áll a tökéletestől.

Nem csak a karakterek kidolgozottsága lenyűgöző, de az animációjuk is lehengerlő.

MÍTIKUS KATYVASZ

Könnyű úgy jó történetet felépíteni, ha az első jelenet tulajdonképpen maga a végkifejlet: a néző így már az első perctől fogva azon morfondírozik, hogy „miképp jutottunk el idáig?". Ez a kérdés mozog a Ryse két központi karakterének fejében is. Néró, az őrült császár a barbárok akiknek mintha minden arcizma mozdulna, akik úgy mozognak és úgy beszélnek, mint egy igazi ember, függetlenül attól, hogy római katonáról, állatfejet viselő barbárról vagy egy harcedzett skót vezetőről van-e

A Ryse látvány szempontjából lenyűgöző, de a játékmenet ütős pillanatai sajnos nem tartanak ki a vége felirat eléréséig

ostroma miatt lángokban álló Róma látványát kénytelen feldolgozni, az őt védő egyedüli testőr, Marius Titus pedig azt, hogy miként tudja a lehető legtömörebben elmesélni kacifántos életének históriáját a teljesen berezelt uralkodónak.

Szorult egy helyzet, vagyis igazából pont olyan, mint a Ryse eredettörténete. Az eredetileg az Xbox 360-as Kinect képességeit megmutatni hivatott, Magyarországon készült Ryse hét esztendőnyi szenvedés, egy teljes irány- és platformváltás után vált az Xbox One nyitókínálatának legszebb és legakciódúsabb nyitócímévé. Mert ez vitathatatlan: a Ryse jelenleg a videojáték-grafika csúcsa, a karakterek és az effektek terén mindenképp. Soha egy játékban sem voltak még annyira életszerű figurák, szó. A csúcsra járatott Cryengine most érte el azt a szintet, amit a Crysis 3 esetében még csak elemeiben sikerült: itt tényleg minden a helyén van, Róma díszesen kimunkált városától egészen a brit felföldek kísértet járta erdőségéig.

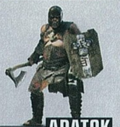
KARD KI KARD

Az persze nem meglepő, hogy a Crytek most is hozta a formáját ezen a téren. Nagyobb aggodalommal figyeltük a játékmenetet, mert nem voltunk biztosak benne, hogy ez a rész is fel tud nőni a külsőségek szintjére. Hogy sikerült-e? A rövid és tömör válasz: igen is, meg nem is. Komplexitását tekintve a Ryse semmiképp nem említhető egy lapon a stílus királyaival (például a God of Warral), viszont sokkal több egy interaktív filmnél. Bár alapvetően csak két gombot használ (a szokásos könnyű és nehéz támadást), azokat viszont több tucatnyi kombóba lehet befűzni, feltéve, ha vásároltunk ehhez elég új mozdulatot.

A játék ehhez egy úgynevezett valor-rendszert használ, ami az itteni pénzegység. Minden bevitt ütés után jár valamennyi: beszerzése szorzó felépítésével maximalizálható, amihez például az kell, hogy ne üssenek meg, vagy ne szakítsák félbe a támadásunkat. Az így megszerzett valorból könnyen megvehetők az új kardcsapások, növelhető az életerő, kimaxolható a speciális, időlassító támadás. A rendszer és a kaszabolás magját mégsem ez adja, hanem a kivégzések, amik az első 2-3 órában döbbenetes élményt nyújtanak. Mivel minden egyes mozdulat motion capture technológiával készült, ezért érezni lehet a fegyverek és a bevitt csapások súlyát és erejét, különösen az olyan, hihetetlenül véres és macsó jeleneteknél, mint a kezek és lábak levágása, a csontok és izmok sebészi pontosságú szétválasztása. A fájdalom szó szerint látható, az ellenfelek arcára kiül a rémület és a szenvedés. Sajnos a véges mennyiség miatt előbb az ellenféltípusok, aztán a befejező mozdulatok fogynak el, így a játék utolsó harmada hajlamos átfordulni a teljes sablonosságba.

A GLADIÁTOR

Azt talán mondani sem kell, hogy a Cryteknél még mindig nem díjnyertes írók dolgoznak, és a Ryse sem hoz forradalmat, vagy többet annál, amit egy a filmszerűségre kihegyezett játéktól el lehet várni. A halálra ítélt szereplők sorsát kilométerekről ki lehet szúrni, ahogy a történet nagy fordulópontját is, de ezzel sincs különösebb baj: egy kétórás akciófilmre sem úgy ül be az ember, hogy most valami felejthetetlent fog látni. A Ryse is ilyen: egy maximálisan látványos, frenetikusan hangulatos Gladiátor-utánérzés, ami kiválóan bemutatja, mit is tud az Xbox One 2014-ben.



ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Crytek

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
2 fős kooperatív

ÉRTÉKELÉS

A Ryse játékként sokkal jobb lett, mint amilyennek vártunk, az általa nyújtott élményhez hasonlítható pedig egyetlen új gépen sincs.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Látványban ez az új csúcs, és a háborúban álló Róma hangulatát is tökéletesen sikerült megragadni.

KONTRA
Ellenféltípusból jó, ha öt van, és a kivégzések mennyisége sem bírja ki a sablonos történet végéig.

80%

A Ryse játékmenet láttán valószínűleg senki nem fog ódákat zengeni, viszont a látvány terén a Crytek megmutatta, hogy mire képes az Xbox One. Reméljük, hogy más fejlesztők is követni fogják ezt az utat.

KILLZONE SHADOW FALL

[ÍRTA BATE] **A Sony nem bízott semmit a véletlenre, hiszen a PS4 startját az egyik legstabilabb PlayStation-exkluzív sorozat, a Killzone legújabb részével támogatta meg. De van-e olyan jó a Shadow Fall, hogy az ember beruházzon egy új konzolra miatta?**

Habár a PS4 debütálása egyáltalán nem úgy sikerült, ahogy azt a Sony eredetileg eltervezte (a Watch Dogs és a Drive Club is az utolsó pillanatban esett ki a kezdőcímek közül), azért az új konzol így sem okozott csalódást, hiszen alig két hónappal a hivatalos start után már bőven kétmillió eladott példány felett jár, és a hiányzókon túl olyan játékok jelentek meg rá, amelyek képesek felkelteni a vásárlók érdeklődését. Ezek egyike a Killzone: Shadow Fall, ami egyértelműen a kezdőcímek legerősebbike, továbbá a Sony (erő)demonstrációja azt illetően, hogy mit is tud a nappalikba szánt új masina.

A HÁBORÚ MÁSIK OLDALA

A Killzone 3 végén úgy tűnhetett, hogy a Helghan bolygó pusztulásával véget ért a vekta és a helghast népek közti háború, ám az eredeti trilógia lezárása csak egy fejezet vége volt a történetben. A planéta lakhatatlanná válását követően a „győztes" vektaiak úgy döntenek, hogy megosztják bolygójukat a túlélőkkel, egy hatalmas fallal választva el egymástól a két civilizációt. A szándék ugyan békés, de ez a megoldás az ellentéteknek korántsem vet véget, és harminc évvel később ismét pattanásig feszül a helyzet a két frakció között – háborúról ugyan még szó sincs, de az árnyékban egymást érik a különböző atrocitások.

Miután 30 évvel járunk a Killzone trilógia után, a Shadow Fall indításakor egy teljesen új szereplő, Lucas Kellan irányítása vár ránk. Hősünk a helghastok agresszív letelepedése közben veszti el édesapját (ennek mi is részesei lehetünk az első, tutorial jellegű küldetésben), ennek hatására csatlakozik az ISA nevű katonai szervezethez, hogy aztán a második pályán már beszivárgó Shadow Marshall ügynökként tevékenykedjünk vele az ellenséges vonalak mögött. Ebből talán már sejthető, hogy nemcsak a főszereplő változott meg a legutóbbi nagykonzolos epizódhoz képest, de a „háború" is, aminek a részesei leszünk. Míg a korábbi Killzone részekben a frontvonalon, az akció sűrűjében, sokadmagunkkal teljesítettünk szolgálatot, addig a Shadow Fallban jobbára egyedül oldunk meg háttérben zajló titkos küldetéseket.

Ami biztos, hogy a szikrázóan világos Vektán játszódó részektől tátva marad a játékosok szája.

ISMERŐS EGYVELEG

Bár az új Killzone az első nextgen FPS, a brutális grafikán (erről később) túl sok újdonságot nem tartogat a konzoltulajdonosok számára. Ez persze nem azt jelenti, hogy a játék rossz lenne, sőt, az egyjátékos rész bizonyos szempontból sokkal többet nyújt, mint az aktuális CoD- és Battlefield-epizódok kampányai, csak éppen magához a műfajhoz nem tesz hozzá sokat. Ami mindenképpen pozitív, hogy ezúttal nem egy cső-FPS-t kapunk, hanem olyan játékmenetet, ami nem egyszer hatalmas pályákra tereli a játékost, megajándékozva őt a szabadság illúziójával. Nem kell persze óriási dolgokra gondolni, de mindenképpen értékelendő, hogy nem egy előre meghúzott vonalon kell lövöldözve végigszaladni, hanem adott a felfedezés lehetősége (természetesen mindenféle gyűjtögethető extrákkal), továbbá az esetek nagy részében több objektíva is megoldásra vár, és ilyenkor csak rajtunk múlik, hogy melyiknek állunk neki először. Hasonlóan kellemes (bár szintén nem új) lehetőség, hogy a háttérben ügyködő mivoltunk nemcsak abban merül ki, hogy ellenséges terepen egyedül állunk szemben a túlerővel, de lehetőségünk adódik lopakodós kommandózásra is, tehát a nagyobb területek egyes részei úgy vannak kialakítva (és a mesterséges intelligencia is úgy van drótozva), hogy ha kedvünk szottyan, akkor csendben, katonáról katonára osonva is megtisztíthatjuk a terepet – mindezt pedig nemcsak azért érdemes kipróbálni, mert így jóval nagyobb a kihívás, hanem azért is, mert a hátulról elkövetett pusztakezes/késes támadások minden esetben brutálisan gyönyörű kivégzésanimációkkal ajándékoznak meg minket.

A képletet aztán tovább színesíti néhány különleges „képesség", úgymint a rövid távú radar, ami felfedi előttünk az ellenfeleket és mozgásukat, az adrenalin, ami egyrészt belassítja az időt, másrészt gyógyítja a hősünket, továbbá Shadow Marshallként birtoklunk egy OWL nevű drónt is, ami képes sokkolni és támadni az ellenfeleket, meghackeli a különböző terminálokat, számunkra pedig pajzsot generál, „elhalálozás" esetén feléleszt, továbbá kötélpályát biztosít a nagyobb távolságok vagy szakadékok átszeléséhez.

ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

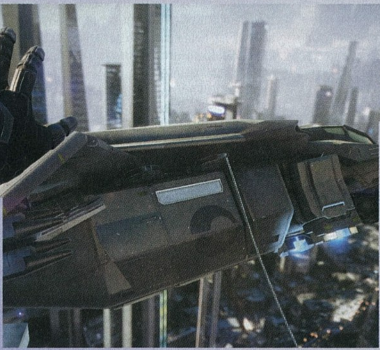
FEJLESZTŐ
Guerilla Games

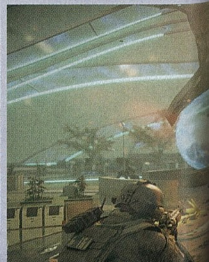
MŰFAJ
FPS

MULTI
24 fős

INFO

A Killzone: Shadow Fall 2013. november 25-én jelent meg Európában, a PlayStation 4-gyel párhuzamosan. A Guerilla Games játéka az új Sony konzol egyik exkluzív címe, a hazai boltokban 18-20.000 Ft körül szerezhető be.





TESZT

ZÁRKÓZZ FEL!

Ha kíváncsi vagy a Killzone 3 2011-es tesztjére (Kryss kollégánk tollából), akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/killzone3

AKCIÓBAN A DUALSHOCK 4

A tesztben külön nem tértünk ki rá, de a Killzone: Shadow Fall újdonságai között mindenképpen meg kell említeni, hogy ez az a játék, ami elsőként használja ki teljes mértékben az új DualShock 4 nyújtotta extra funkciókat. A kontroller felső részén egy érintésérzékeny felület található, mellyel az egyjátékos kampányban a drónunk funkciói, míg a multiban a karakterünk képességei között válthatunk. A gamepad közepén egy beépített hangszóró is található, ami akkor lép működésbe, ha a pályák kipucolása közben felvesszük a különböző elrejtett hanganyagokat – ilyenkor a színészek által felmondott szöveg nem a tévéből, hanem magából a kontrollerből szól, jócskán megdobva ezzel a beleélés élményét. Végezetül a Shadow Fall használja a DS4 hátsó részén található LED-es érzékelőt is: ha sérülünk, akkor piros, ha gyógyulunk, akkor zöld színben játszik a kijelző.

A felsorolt „extrák" ugyan tarkítják a játékmenetet, de összességében nem emelik ki a Shadow Fallt az FPS-ek tengeréből, hiszen az alap játékmenet szintjén minden a szokásos mederben zajlik: egyszerre két fegyver lehet nálunk, az ellenfél mordályai felszedhetők, bizonyos lőszerszámok (mint az alapfegyverünk) két tüzelési móddal is rendelkeznek, az életerőnk magától (is) visszatöltődik, hajigálhatunk gránátokat, adott az alapszintű fedezékharc, a muníciót pedig a pályaszerte elszórt ládákból tölthetjük vissza. A cél minden esetben a terep adott pontjainak elérése, a területek szisztematikus kifüstölése, és valamilyen részfeladat (hackelés, bombák telepítése stb.) megoldása, méghozzá 10 fejezeten és 8-10 órányi játékidőn keresztül, a végén egy főellenféllel megbolondítva. Az egyjátékos kampány a játékmenet és a ránk váró történet szempontjából ugyan egyáltalán nem forradalmi, de azért bőven korrektnek mondható, és ha a cselekmény nyújtotta, alkalmanként nem túl eredeti fordulatok nem is ösztökélnek a folytatásra, egy dolog biztos végig birizgálni fogja a kíváncsiságunkat: a grafika.

Elképesztő látványvilág teljesen hagyományos játékélménnyel kiegészítve, néhány érdekes extra kíséretében.

HOGY NÉZ EZ KI?!

Mindig mondjuk, hogy egy játék esetében a grafika nem minden, de ezúttal kétségtelen, hogy a Shadow Fall legnagyobb ütőkártyája a látvány, ami egész egyszerűen lehengerlő. A PS4 natív 1080p-s felbontásban, 30 fps-es képfrissítéssel közvetíti számunkra az eseményeket, és az ember álla helyenként tényleg leesik attól, amit a tévé képernyőjén lát. Tűéles textúrák, hihetetlen látótávolság, elképesztően kidolgozott karaktermodellek, gyönyörű animációk, döbbenetesen jó fény- és árnyékhatások, konzolon eddig soha nem látott grafikai apróságok egész tömkelege. Mindezt pedig csak tetézi, hogy a pályatervezők is kitettek magukért (főleg a csillogó-villogó vektai város esetében), így még akkor is csak ámulunk és bámulunk, mikor New Helghan lepukkant és mocskos negyedeiben mászkálunk. A Guerilla Games által összehozott látvány (a helyenként felbukkanó kisebb hibák ellenére is) egészen elképesztő, és néha tényleg csak azért lőjük át magunkat egy újabb fejezetbe, mert kíváncsiak vagyunk, hogy a fejlesztők képesek-e túlszárnyalni azt, amit korábban láttunk.

A játékmenet ugyan hagyományos, de a folyamatos túlerő miatt a kihívás sosem hiányzik belőle.

ONLINE HÁBORÚ

A pontot az i-re végül az online szekció teszi fel, ahol három, különböző képességekkel és fegyverekkel bíró kaszttal (Assault, Scout, Support) kell 10 pályán, folyamatosan változó feladatok közepette harcolni, sőt, ha akarjuk, még mi magunk is változtathatunk az egyes meccsek szabályrendszerén. A trendeknek megfelelően fejlődés is van, ezúttal azonban nem tapasztalati pontok gyűjtésével lehet előrébb jutni, hanem különböző kihívások teljesítésével. Ez utóbbiakból rengeteg található a multiban – ha kipipáltok néhányat, akkor máris eggyel feljebb léptek a virtuális ranglétrán, és elérhetővé válnak az újabb cuccok és képességek. A csatákban összesen 24 fő vehet részt, és a meccsek zökkenőmentessége érdekében itt már 60 képkocka/másodperc sebességgel zajlanak az események. A Shadow Fall multija ugyan nem veszi fel a versenyt a CoD: Ghost és BF4 nyújtotta élménnyel, de ettől függetlenül izgalmas pillanatokat és temérdek elüthető órát kínál azoknak, akik nem érik be az egyszemélyes rész végigjátszásával.

A helghast katonák ilyen jól még sosem néztek ki, a karaktermodellek szinte lelépnek a képernyőről.

Cikkünk végére egyetlen, a bevezetőben feltett kérdés maradt megválaszolatlanul: van-e olyan jó a Shadow Fall, hogy PS4-et vegyünk érte? Valódi reformok és átütő játékélmény hiányában a válasz nemleges, viszont ha már rendelkezel egy PS4-gyel, akkor ezt a játékot mindenképpen érdemes beszerezned!

ÉRTÉKELÉS

Hihetetlenül látványos FPS, átlagos játékmenettel és néhány érdekes extrával, egy tartalmas és pörgős multival kiegészítve.

GRAFIKA:	95%
HANG:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

A grafika tényleg elképesztően szép, és vannak érdekes ötletek, amelyek feldobják a játékmenetet.

KONTRA

Összességében a játék sokat nem tesz hozzá az FPS műfajhoz, és a történettől sem dobjuk le a hajunkat.

82%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/killzone-sf

DEAD RISING 3

[IRTA BATE] A Dead Rising Xbox 360-exkluzív sorozatként kezdte pályafutását, az összes platformot végighaknizó második részt (és annak spinoffját) követően pedig a széria most visszatér a „bölcsőjébe", hiszen a Dead Rising 3 az Xbox One egyik legérdekesebb exkluzív címe.

Tíz évvel járunk a Dead Rising 2 eseményei után, és az első részben elszabadult zombivírus még mindig gondot okoz, méghozzá világszerte. Bár a probléma globális, a játék cselekménye ezúttal is egy „kisebb" területre, egy Los Perdidos nevű kaliforniai városra korlátozódik, ahol a sorozat hagyományaihoz híven ismét egy vadonatúj karakter (Nick Ramos) irányítására lesz lehetőségünk, természetesen a szériától megszokott módon, klasszikus külső nézetben.

HOSSZABB, NAGYOBB, VÁGATLANABB

A Dead Rising 3-ról egy dolgot fontos tudni már rögtön az elején: ez a játék nem találja fel a spanyolviaszt, nem hoz forradalmat, és nem is igyekszik többnek lenni annál, mint ami – egy folytatás, ami komolyabb változások nélkül kínálja ugyanazt az élményt, amit a korábbi epizódokban megszerettünk, csak ezúttal a harmadik hatványra emelve. Ebből kifolyólag a játékmenet tényleg nem változott számottevően, az alkotók (a Microsoft szárnyai alá vett Capcom Vancouver) célja egyértelműen egy minden eddiginél brutálisabb és grandiózusabb élmény megalkotása volt, és ha csak ebből a szempontból vizsgálnánk a munkájukat, akkor azt mondanánk, hogy a Dead Rising 3 csillagos ötösre vizsgázott. Mi viszont más tényezőket is figyelembe vettünk az értékelésünk során.

KALIFORNIA KÉK EGE ALATT

A játék intrója viszonylag gyorsan felvázolja előttünk a pokoli helyzetet (Los Perdidos egy nap leforgása alatt a fertőzöttek martalékává válik), majd az irányítást kézhez kapva három napot ugrunk előre az időben, és miután nem találunk kiutat a karanténzónából, hősünkkel visszatérünk a városba, ahol további túlélőkkel szövetkezve igyekszünk kijutni a halálra ítélt övezetből – az idő sürget, ugyanis egy elcsípett tévéadásból kiderül, hogy a katonaság hat napon belül porig bombázza az egész vidéket. A feladat tehát adott, a megoldást pedig egy repülőgép jelenti, azonban a felszállás előtt még tengernyi harc (zombikkal és pszichopatákkal), négy, szabadon bejárható hatalmas terület, rengeteg felfedezni való, továbbá jó néhány csavar és érdekes fordulat vár a játékosra, és akkor a régi ismerősök felbukkanását még nem is említettük...

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Capcom Vancouver

MŰFAJ
sandbox akciójáték

MULTI
2 fős kooperatív

INFO

A Dead Rising 3 az Xbox One debütálásával egyidőben, 2013. november 22-én jelent meg kizárólag a Microsoft nextgen konzoljára. A játék ára hazánkban 18-20.000 forint között mozog.

ZOMBIIRTÁS RUTINBÓL

Játékmenet terén sok újdonságra tényleg nem lehet számítani, hiszen a Dead Rising 3 felépítése szinte semmit nem változott az előző részhez képest. A főszál küldetései mellett rengeteg mellékfeladat vár megoldásra (túlélők megmentése, ügyes-bajos dolgaik kezelése), és csak rajtunk múlik, hogy melyik misszió végére teszünk pontot. Persze érdemes minél többet végrehajtani, hiszen akárcsak az elődökben, most is jelentős mennyiségű PP (Prestige Point) jár minden extra küldetés teljesítéséért (természetesen a sztoriban történő előrejutás és a kaszabolás mellett), a túléléshez pedig nélkülözhetetlen, hogy szintlépésekkel minél tovább fejlesszük hősünket

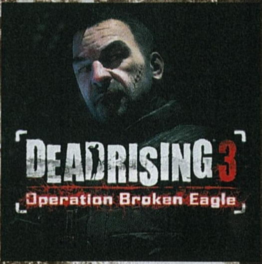
A sztoriban több régi ismerős is feltűnik, de nem lőjjük le a poént, hogy ki is szerepel a lenti képen.

TESZT **ZÁRKÓZZ FEL!**

Ha kíváncsi vagy a Dead Risng 2-ről írt 2010-es tesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/teszt/dead-rising-2

ÚTON AZ ELSŐ DLC



A Dead Rising sem ússza meg extra letölthető tartalmak, azaz DLC-k nélkül, és az előrejelzések szerint összesen négy mini kiegészítő érkezik majd a játékhoz. A dolgok jelenlegi állása szerint az első csomag január 21-én fog feltűnni az Xbox Live áruházában, méghozzá Operation Broken Eagle címmel. A DLC egy, az alapjátéktól független sztorit mesél el, melynek főszereplője Adam Kane, a különleges kommandósok parancsnoka, akinek az a feladata, hogy az Egyesült Államok eltűnt elnökének nyomára bukkanjon. A csomag új fegyverekkel és kombókkal bővíti az alapjátékot, továbbá egy extra járgányt is biztosít, és a kiegészítő teljesítését követően ezek a bónuszok használhatóvá válnak az alapjátékban is.

(életerő-növelés, felvehető tárgyak mennyiségének kitolása, extra képességek), ugyanis a zombiknál is veszélyesebb pszichopaták legyűrése ezúttal is komoly kihívás elé állítja a játékosokat. Az újoncoknak viszont könnyebbség, hogy már nem csak a vécékben van mentés, és mielőtt a veteránok ezen felháborodnának, nekik ott a Nightmare mód, ahol csakis a mellékhelyiségekben lehet rögzíteni a játékállást, továbbá ennél az opciónál az elődökből ismert feladatmegoldási időlimit is visszatér.

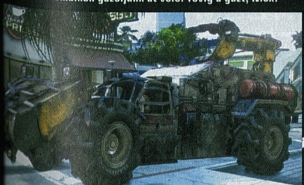
A nagyjából 10-12 órás játékidő jelentős részét természetesen most is a harc teszi ki, és a DR3 ezen a téren ismét brillírozik. Szinte minden, ami a kezünk ügyébe kerül, fegyverként használható, a téglától a plüssmacin és a sövényvágón át egészen a láncfűrészig, és örömmel tapasztaltuk, hogy ezúttal a lőfegyverek használatára is rágyúrtak a készítők, így sokkal egyszerűbben és hatékonyabban lehet kezelni őket, mint korábban. Persze korántsem az a játék legjobb része, mikor egy kiégett katonai konvoj közelében ráakadunk egy gépkarabélyra, hanem amikor a második részből visszatérő tárgykészítő rendszernek hála betegebbnél betegebb eszközöket rakunk össze (és ezúttal már munkapad sem kell hozzá). A lángoló, halálfejes kasza csak a kezdet, a játék során a megszerezhető tervrajzok segítségével olyan őrültségek összeszerelésére lesz lehetőségünk, mint a pengés szárnyakkal felszerelt jetpack, vagy a Street Fighterből kölcsönzött speciális Blanka maszk, melynek köszönhetően sokkoló támadások eregetésére leszünk képesek.

A játékmenetbe nem nagyon lehet belekötni, de az újdonságok és a technikai megvalósítás terén már nem ilyen jó a helyzet.

TRABANTTAL SZÁLLNI ÉLVEZET...

Ha pedig már szóba jött a kraftolás, akkor érdemes kitérni a Dead Rising 3 legnagyobb újdonságára, a járművekre is. Ugyan már a korábban részekben is találkozhattunk motorokkal és négykerekűekkel, de most sokkal több járgány áll a rendelkezésünkre (úthenger, taxi, chopper stb.), és ezeknek jóval nagyobb szerep jut, mint az előző epizódokban. Egyrészt, mivel a bejárható terület tényleg hatalmas, néha egyszerűen muszáj kocsiba pattanni, másrészt – köszönhetően Nick autószerelői mivoltának – ezúttal már a járművek is tuningolhatók. Egészen brutális monstrumok alkothatók a megfelelő tervrajzok segítségével, melyekből a városban összesen 11 található elszórva, de küldetések megoldásával még több nyitható meg.

A felpimpelt járgányok ráadásul nem csak erősebbek és strapabíróbbak, mint a hagyományos változatok, de a kombósított fegyverekhez hasonlóan tartogatnak néhány meglepetést: mindegyik rendelkezik egy elsődleges és másodlagos támadással. A bevethető repertoárt olyan gyöngyszemek tarkítják, mint a lángszóró, vagy a kocsik oldalából kipattanó hatalmas, borotvaéles penge. A zombik pusztítása már a speckó fegyverekkel is óriási móka, de közelébe sem ér annak az élménynek, mikor egy spéci verdával csapunk szét a tengernyi (és ezt most tessék szó szerint érteni!) élőhalott között. Külön bónusz, hogy ha egy járművet teljesen leamortizálunk, akkor (a fegyverekkel ellentétben) nem kell újra összegyűjteni az alkatrészeket az újjáépítéshez, elég csak felkutatni egy Wrench-O-Rama műhelyt, aktiválni a munkapadot, és máris vezethető korábbi kedvencünk.



Ezt a gépet Isten is arra teremtette, hogy zombikon gázoljunk át vele. Tövig a gázt, Nick!

KETTESBEN SZÉP A HALÁL

Habár a Dead Rising 3-ban tényleg nem nyüzsögnek az újdonságok, a recept ennek ellenére még most is működik, és a rengeteg extra tartalommal megbolondított főszál végigvitele legalább olyan szórakoztató, mint az előző részek esetében. Mindezt pedig csak tovább erősíti, ha nem egyedül, hanem másodmagunkkal csapunk szét az élőhalottak között, a játék pedig még segít is abban, hogy barátok híján megfelelő partnerre bukkanjunk, hiszen induláskor meghatározhatjuk a stílusunkat (pl. kezdő vagy haladó, csak végigrohanok a sztorin, felfedezek mindent), és a gép ezt figyelembe véve dobja fel a csatlakozás lehetőségét más felhasználók számára. Persze ha nincs kedvünk közösködni, akkor sincs baj, hiszen a kampány „lezárható", így sosem kell félnünk attól, hogy valaki belerondít a végigjátszásunkba.

Ugyan nehéz döntés volt, de végül mégsem a targoncával indultunk élőhalottakat aprítani. És, hogy miért vagyunk kisgatyában? Inkább hagyjuk...

FELEMÁS TÁLALÁS

A játékélmény tehát rendben van, ám a technikai megvalósítás terén sajnos már könnyű belekötni a Dead Rising 3-ba. A program nextgen mivoltát csak a hatalmas, töltés nélkül bejárható világ (bár a GTA V után ez sem komoly tényező), és a benne megjelenített elképesztő mennyiségű zombi jelzi (a Kinect és az itthon nem működő Smartglass támogatását inkább hagyjuk), minden más viszont a leköszönő generációt idézi. A felbontás natív 720p, a képfrissítés is csak 30 fps, ráadásul a grafika sem túl veretes: életlen és alacsony felbontású textúrák mindenfelé, tompa színvilág, helyenként kifejezetten gyenge animációk, csúnya és kidolgozatlan tereptárgyak tömkelege. A Ryse látványa után mindez kifejezetten csalódást keltő, és bár a játékmenet szórakoztató, mégsem feledteti el, hogy az újdonságokat illetően nem igazán erőltették meg magukat a vancouveri fejlesztők.

A Dead Rising 3 így egy élvezetes, de technikailag és játékmenetileg nem túl előremutató játék. Ezért még nem érdemes új konzolt venni, és az Xbox One mellé is főleg akkor ajánlott beszerezni, ha imádtad az előző részeket.

ÉRTÉKELÉS

BATE

Élvezetes, de játékmenetét és technikai megvalósítását tekintve nem túl előremutató folytatás.

GRAFIKA:	70%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

A sztori rendben van, a bejárható hatalmas terület tele van rengeteg extra tartalommal, és a tuningolható járművek nagyon „betegek".

KONTRA

Újdonságnak alig jutott hely a programban, és a technikai kivitelezés sem hat nextgennek.

78%

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/dead-rising

INJUSTICE: GODS AMONG US

[ÍRTA MD] **A DC univerzum hőseit és gonoszait egymásnak ugrasztó Injustice egészen jól sikerült konzolos verziói után végre androidos készülékeken is fültövön rúghatjuk a Zöld Lámpást vagy Batmant.**

A tavaly év végén megjelent mobiljáték alaposan megkeveri az eredeti darab felállását, ugyanis egy morzsányi történetszállal sem találkozhatunk benne, ellenben a verekedés egy kártyagyűjtögetős résszel egészült ki. A végeredmény meglepő módon sokkal jobb, mint ahogyan az elsőre hangzik, de sajnos közel sem hibátlan. Sok felesleges sallanggal nem találkozunk, a Play opcióra kattintva máris belekezdhetünk a 47 ikonikus helyszínen (pl. Denevérbarlang) zajló ütlegelős hadjáratba, ráadásul nem egy, hanem rögvest három karakterrel, akiket bunyó közben természetesen folyamatosan váltogathatunk. És itt el is érkeztünk a játék leghaloványabb pontjához, a verekedéshez.

ADATOK

KIADÓ
WBIE

FEJLESZTŐ
NetherRealm Studios

MŰFAJ
verekedős-CCG

ÁR
ingyenes

GRAFIKA: **92%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **73%**

83%

Ezért a kissé lebutított, mondhatni „pofon"egyszerű irányítási rendszer a felelős, hiszen a képernyő nyomogatása mellett az ujjunkat jobbra-balra húzogatva indíthatunk különféle támadásokat, amiket azután a gép szépen kombinál magának. Épp emiatt valahogy nincs meg az az érzés, hogy teljesen uraljuk harcosunk minden egyes mozdulatát, vagy hogy nagyon más taktika szerint kellene a fürge Macskanővel és az izomkolosszus Bane-nel küzdeni. Ebbe a gyorsan egyhangúvá váló püfölésbe az egyedi speciális támadások visznek kevés színt, amiket egy külön virtuális gombbal érhetünk el, ráadásul a lelassuló időben játszódó animációk alatt némi gyors gombnyomogatással még a csapások sebzési erejét is növelhetjük. A küzdelmek során Power Crediteket kapunk, amikkel egyre menőbb karaktereket (összesen 37-et), és mindenféle képességkártyákat vásárolhatunk (és adhatunk el), hogy egyre ütőképesebb csapattal indulhassunk a következő csatába.

A játék kétségtelenül szép, az Unreal Engine 3 erősen megpiszkált változata teszi a maga dolgát, és tulajdonképpen a tartalommal kapcsolatban sem lehet kifogásunk.

Hősből és gonoszból nincs hiány, de még ők sem tudják feldobni a kissé unalmas játékmenetet.

Rengeteg, a DC képregények lapjairól megismert figurával találkozhatunk (beletelik némi időbe, mire az összeset a kollekciónkban tudhatjuk), időről időre megjelennek pár napig elérhető, csábító jutalmakat ígérő kihívások, Warner Bros. ID-vel pedig a konzolos játék birtokosai kinyithatnak extra tartalmakat a mobiljátékból, és vice versa. Ráadásul mindezt teljesen ingyen kínálja az Injustice – ezért is nagy kár, hogy pont a legfontosabb elem, a játékmenet lett repetitív és kissé lapos.

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a doboz jobb oldalán található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

BADLAND

[ÍRTA MD] **Az első pillantásra csupán egy kiszínezett Limbónak tűnő Badland hatalmas meglepetésre egy igen-igen eredeti, és minden részletében kimagasló minőségű alkotás.**

A hihetetlenül aranyos platformjáték főszereplője egy tüskés kis „izé", olyan gombócforma, mely heves karcsapkodásokkal képes a levegőbe emelkedni. Őt irányítva kell eljutnunk/elvergődnünk a pálya egyik végéből a másikba, ellenfelünk pedig a komótos lassúsággal, ám kérlelhetetlenül balról jobbra mozgó kamera: ha kikerülünk a látóteréből, akkor fura kis figuránk gyorsan az enyészeté lesz. Ez pedig bizony könnyedén előfordulhat, hiszen haladásunkat különféle tereptárgyak, lezuhanó kősziklák, mozgó fogaskerekek és éles pengék hátráltatják. Célba érésünket felszedhető, különféle tulajdonságokat rejtő kis csomagok segítik: egyiktől összezsugorodunk, másiktól hatalmasra növünk, a harmadik meg ruganyossá tesz, vagy éppen klónoz belőlünk egy rakás másik lényt. Hogy mikor melyiket kell használnunk, nem mi döntjük el, mindig éppen az adott akadály leküzdéséhez szükséges pakkot kapjuk, a trükk inkább abban rejlik, hogy idejében meg tudjuk-e szerezni a folytatáshoz szükséges csomagot. A túlélés azonban még a sikeres begyűjtés esetén sem garantált, ugyanis van egy nagy adag szerencsefaktor is a dologban – például a pályán összevissza pattogó, szétszóródó klónjainkat csak nagyjából tudjuk irányítani, így sok esetben pusztán Fortunán múlik, hogy egyes szakaszokat megúszunk-e vagy sem. Persze a Badland elsősorban nem szerencsejáték – ügyesség, sőt bizonyos helyzetekben még némi gondolkodás és gyors helyzetfelismerés is elkél hozzá. No nem az első pályákon, de fél órányi játékot követően már biztosan leizzadunk majd egy-egy nehezebb résznél, még akkor is, ha néhány teljesítendő etap kifejezetten rövidke is. Aggódni azért nem kell, pályából akad szép számmal (némi pénz fejében ezt további 120-szal toldhatjuk meg), ha pedig végigtoltuk az összeset, akkor nekiugorhatunk az offline multiplayer módnak, hiszen egy megfelelő méretű tablettel akár egyszerre négyen is játszhatunk a Badlanddel. Az irányítás egyébként könnyű, de precíz, a grafika pedig részletgazdag és baromi hangulatos, ami a sokféle kihívást rejtő és hihetetlenül addiktív játékmenettel társulva tökéletes szórakozást nyújt sok-sok órára. Mobiljátékosoknak kihagyhatatlan!

A Badlandnek nem csak a játékmenete magával ragadó, de a látványa is: mintha a Limbo kiszínezett világában lennénk. Lenyűgöző!

ADATOK

KIADÓ
Frogmind

FEJLESZTŐ
Frogmind

MŰFAJ
sidescroller-akció

ÁR
ingyenes

GRAFIKA: **90%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

93%

TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!

BITSZÁLLÍTÓ ŰRSZEKEREK

STAR TREK TREXELS

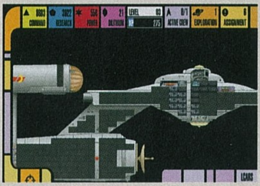
[ÍRTA MIDNITE] Az űr a legsötétebb pixel. Ennek végtelenjét járja a Trexelprise csillaghajó, melynek feladata 8 bites bolygók bejárása, új életformák szétlövése, és hogy eljusson oda, ahol elég nyersanyagot lehet összeszedni a szintlépéshez.

A Trexels készítői valamiképp megzavarták a rajongók érzékelőit, hisz szinte a semmiből előtörve adták ki iOS játékukat, ami retrográfikával és Tiny Tower-szerű bizniszszimulátor mechanikával indult meghódítani a mobiljáték-galaxist. Sajnos a Trek-játékok sorában (az 1971-es, BASIC-ben írt űrhajó-szimulátor óta) csak elvétve akad olyan, amire az emberiség büszke lehet, így ezt a YesGnome által fejlesztett mikromenedzselős darabot nagy reményekkel töltöttem le. Annál is inkább, mert a csodás baritonú George Takei (alias Hikaru Sulu) narrációja kíséri a küldetéseket, a Kirk-féle Enterprise legénységének több tagja játszható karakterként jelenik meg, ráadásul a TOS ikonikus zenéje és hangeffektjei csiripelnek a nosztalgikus látványvilág alatt. Szó szerint „jól hangzik"! Mégsem az.

KÁBÍTÓ FOKOZATRA ÁLLÍTVA

A Trexels helyszíne az űr egy ismeretlen tartománya, mely a Trexelian Expanse nevet viseli. Ebben a zónában tűnt el a USS Valiant egy titokzatos ellenséggel való összecsapás után, így a Föderáció felderítőket küld utánuk – a félkész Trexelprise űrhajót, meg annak nosztalgikus piros-kék-sárga egyenruhát viselő legénységét. Mint minden menedzselős játékban, az elején itt is megkapod az egész hóbelevancot, hogy Trek-módra csinálj vele, amit akarsz: válassz kapitányt, tréningezd a legénységet, építs holodecket, mélyűr szkennert, deflektorközpontot meg bármi mást, amire szükség lesz utadon. Mivel hajód kezdetben javarészt üres, neked kell apránként felhúzni a standard csillaghajó infrastruktúrát – a legtöbb építhető szoba vagy felhasználható nyersanyagot termel, vagy képességeket nyit meg.

Feladatod legjobb részét a küldetések jelentik: összeállítod a csapatot attól függően, hogy a harc, diplomácia vagy tudományos képességek számítanak, majd megjelenik két kijelző. Az első a sikerhez (ez lehet a klingonok lelövése, békekötés, a reaktor megszerelése, stb.) szükséges pontok gyűlését jelzi, a második a csapat egészségét/integritását. Időre kell elérned a sikert, lehetőleg halál nélkül. Amint elindul a visszaszámlálás, pixeltrikorderes első tiszted energiakristályokat ereget magából, melyeket gyors tapodással fel kell szedned, s villámsebességgel használnod lövésre vagy gyógyulásra, helyzettől függően. Ezek a pörgős, színes összecsapások az aláfestő zenétől a lézersugarak villódzásáig imádni valóan kidolgozottak.



ADATOK

KIADÓ
YesGnome

FEJLESZTŐ
YesGnome

MŰFAJ
sci-fi mikromenedzsment

ÁR
2,99 euró

ÉRTÉKELÉS

Aranyos mikromenedzselős játék, amit a zseniális Trek-hangulat kiemelkedővé tenne, ha a második pályán nem változna pénznyelő géppé.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **98%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **51%**

PRO

Saját, 8 bites csillaghajóddal kalandozhatsz klingonok közt, amit George Takei narrálása és a TOS teljes hanganyaga támogat.

KONTRA

Az első szektor után élvezhetetlenné válik a játék, kivéve, ha szívesen költesz irreálisan sok pénzt virtuális nyersanyagokra.

60%

A grafika és a hangulat azonnal magával ragadja az embert, aztán jön a (pénzes) hidegzuhany.

Sajnos azonban a feladatok túlnyomó része nem ilyen lesz: a legtöbb annyiból áll, hogy gyűjts össze X mennyiségű nyersanyagot, majd hagyd a legénység egyik tagját kotlani rajta negyedóráig. Ha ő végez, jutalmat kapsz... meg egy újabb X mennyiséget, amit össze kell gyűjtened. Nagy kár, hogy ezek a monoton és unalmas küldetések vannak túlsúlyban.

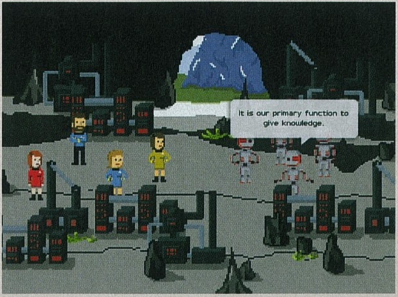
ORVOS VAGYOK, NEM MOBILJÁTÉK

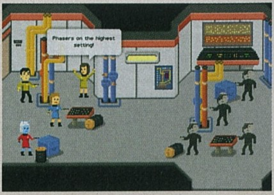
Hogy tudj építkezni és felfedezni, négyféle anyag előállításával kell bajlódnod: energia, parancsnoki pontok, kutatási pontok és dilitium. Ebből az első hármat termelheted azzal, ha legénységet osztasz be a szobákba (a deutériumtankban dolgozók például energiát generálnak, a hidroponikus kertből parancsnoki pont nyerhető ki, és így tovább). Ami probléma, az a dilitium: jóformán csak valódi pénzért vásárolhatod meg, annyira keveset tudsz sima játékkal előkaparni, márpedig egyes küldetésekhez muszáj jó adagot ellőni belőle, ha tovább akarsz jutni.

S itt mutatkozik meg a Trexels végzetes hibája: azt gondolja magáról, hogy free-to-play játék. Az első szektor feltérképezése gyors és roppant szórakoztató, ám amint továbblépnél, a fejlesztések és felfedezések ára óriási inflációt produkál. Ha nem szeretnél szó szerint napokat áldozni egy űrszonda kilövésére, akkor mélyre kell nyúlnod virtuális zsebedbe a dilitium-feketepiacon, ami normális lenne egy ingyenes játék esetében – csakhogy a Trexels nem az. Biztos egy ferengi találta ki ezt a konstrukciót: fizess 3 eurót azért, hogy utána megvehess dolgokat! Ráadásul ez a tény csak azután mutatkozik meg, hogy rákaptál a pixelszektorok felfedezésének ízére, legénységed űrcsatákba vezénylésére, s megszeretted a nosztalgikus Trek-feelinget, amit a Trexels áraszt. Dühítő és illúzióromboló másfél nap játékidő után rájönni, hogy a pénzedért nem egy komplett appot kaptál, csak egy platformot, ahol fizethetsz a további szórakozásért...

PEDIG ANNYIRA TREKKER AZ EGÉSZ!

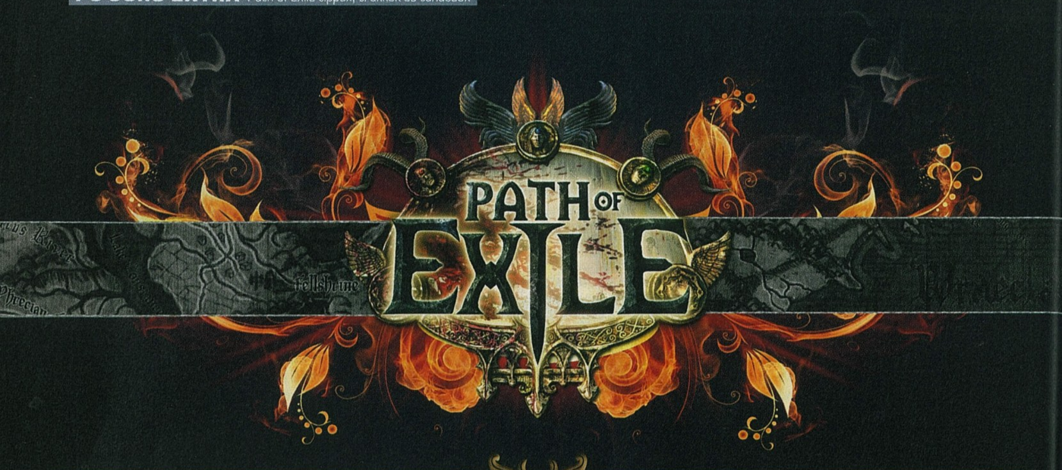
Meg kell hagyni, a készítők mély tudása a fandomot illetően megmutatkozik a díszletek kidolgozásában, a dialógusok szövegezésében, számtalan utalásban a Star Trek történelmére és legnagyobb alakjaira. Jó, a Trek-kontinuitás nem erősségük, így a Trexels furcsa vortex lett: bár sztorink az eredeti sorozat idején játszódik, az app minden menüje a The Next Generationből ismert LCARS felület mintájára készült, későbbi utazásaink pedig olyan, ide nem illő fajokat is elénk sodornak majd, mint a borg. Ez persze megbocsátható lenne, ha mindez élvezetes játékélménnyel párosulna, de... Sajnos az elbűvölő 8 bites grafika és ízig-vérig Star Trek hangulat kevés ahhoz, hogy egy szektornál mélyebbre hatoljunk a Trexels univerzumába.





TÖLTSD LE MOST!

A QR-kód egy kétdimenziós vonalkód, melyet a legtöbb okostelefon képes értelmezni. Tartsd a kamerát a jobb oldalon található vonalkód fölé, és amennyiben a telefonnak sikerült beolvasnia, máris letöltheted a mögötte lévő játékot, alkalmazást. Figyelem: kamerás telefon, mobilinternet és QR-kód olvasó program szükséges a szolgáltatás igénybevételéhez!



Tippek, trükkök és tanácsok

[ÍRTA JEREDENC] **A Path of Exile kiváló, ingyenes alternatíva az akció/RPG műfaj kedvelői számára, ám egyedi szabályrendszere sokakat elbátortalaníthat. Az elkövetkező négy oldalon bemutatjuk a legalapvetőbb mechanizmusokat, amelyek ismeretében talán könnyebbé válik a barátkozás ezzel az egyébként valóban remek játékkal.**

Ahogy a bevezetőben utaltam rá, a Path of Exile elsőre talán bonyolultnak, vagy inkább nehezen átláthatónak tűnhet még azok számára is, akik sok órát beleöltek a Diablo 2-be, és az annak nyomában járó számtalan akció/RPG-be, a Titan Questtől a Torchlightig és vissza. Ennek legfőbb oka az, hogy a játék szabályrendszerének filozófiája gyökeresen eltér a Blizzard klasszikusa által lefektetett alapoktól. Szintlépéskor ugyanis csak hősöd passzív képességeit tudod módosítani egy igencsak kusza fán, az aktív képességeket pedig úgynevezett skill gemek formájában veheted fel, beleillesztve azokat felszerelésed megfelelő színű foglalatába. Emiatt egyrészt sokkal nagyobb szerep hárul a cuccaidra, illetve az ad hoc jellegű játéknak sincs tere – itt bizony előre meg kell tervezni a karaktert.

KARAKTEREK ÉS MINTÁK

Saját karakter építésére csak azokat bátorítom, akik már beleöltek némi időt a játékba, mert nem árt tisztában lenni az alapvető mechanizmusokkal, szinergiákkal. Ha valaki belevág, a **http://www.pathofexile.com/passive-skill-tree/** oldalon állhat neki a munkának, ami jó móka, hangsúlyozom, a rutinos „száműzötteknek". A kezdőknek inkább kész buildeket ajánlok – szerencsére sok remek karakterminta található a neten, elsősorban a hivatalos fórumon, de a Path of PoE nevű oldalon is **(http://pathofpoe.com)**. Összeszedtem pár mintát, amiket kipróbáltam és használhatónak ítéltem; a zárójelbe tett számokat tedd a **http://www.pathofexile.com/forum/view-thread/** URL mögé: Marauder (73072), Templar (105920), Witch (532450), Scion (619533), Ranger (300860). Utóbbi két build egyébként egy nagyszerű ausztrál játékos, ZiggyD munkája, akinek a YouTube csatornáját külön is figyelmetekbe ajánlom **(http://www.youtube.com/user/ZiggyDStarcraft)**, hiszen a rengeteg ötlet és tanács mellett egy komplett, jelenleg a 31. résznél járó végigjátszást is találtok, amelyben az említett Ranger fejlesztését követhetitek nyomon; ennek megtekintése az angolul értők számára gyakorlatilag kötelező, és egyben roppant szórakoztató is.

Még valami: a Scion egy úgynevezett presztízsosztály: nem egyszerű a „nevelése", így a kezdők számára nem is elérhető; Normal játékmódban az utolsó boss előtt kell megmenteni őt (bármely ligában), onnantól kezdve játszható. Egyébként nagyon hálás karakter, ugyanis teljes szinkront kapott, mindent kommentál, és igazából vele válik érthetővé, teljessé a PoE története.

VIDEO TESZT

Ha kíváncsi vagy a Path of Exile-ról készített videotesztünkre, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.

www.pcguru.hu/video/poe

FELSZERELÉS ÉS KERESKEDŐK

Ahogy említettem, a skill gemek miatt a PoE sarokkövét jelenti a felszerelés. Emiatt is nincs akkora jelentősége a ritka holmiknak, és ha megfogadsz egy jó tanácsot, kedves olvasó, téged se vakítson el egy különleges páncél milliónyi attribútuma: lehet, hogy ezeknek a felét karaktered ki sem tudja használni, a másik fele pedig nem növeli jelentősen a sebzést vagy a túlélési esélyeket. És akkor ugye még nem beszéltünk a foglalatokról – márpedig a megfelelő számú és színű „lyuk" híján egyszerűen nem tudod bevetni a megfelelő képességeket. Éppen ezért általános gyakorlat, hogy ha találsz egy 4L-es vagy 5L-es (azaz 4-5, összekapcsolt foglalattal bíró, „linked") normál (fehér) vértet, abból készítesz magadnak használható holmit. Erre szolgálnak az orbok, vagyis a különféle gömbök, melyek egyben a PoE valutáját is jelentik (ezért is emlegetik ezeket „currency item" néven).

Egy normál cuccból egy Orb of Transmutation segítségével magic (kék), egy Orb of Alchemy felhasználásával pedig ritka (sárga) holmit varázsolhatsz. A fent leírtakból következik viszont,

A megfelelő felszerelés összeállítása nem egyszerű dolog, de cikkünk remélhetőleg segít majd eligazodni.

hogy érdemesebb az előbbi metódust használni, tehát mágikus tárgyat készíteni, majd ennek tulajdonságait pár Orb of Alteration segítségével változtatni. Egy mágikus tárgy maximum két módosítóval bírhat – ha az alteration orb mondjuk +35 HP-t ad a cucchoz, akkor egy Orb of Augmentation segítségével még egy módosítót hozzátehetsz. (Van egyébként még egy „kraftolós" orb, az Orb of Chance, ami egy normál holmiból vagy mágikus, vagy ritka, vagy egyedi tárgyat farag, ám az esély utóbbira egészen minimális, a végeredmény leggyakrabban „kék" lesz.) Ha elégedett vagy a kapott módosítókkal, de azok értékét szeretnéd megváltoztatni, a Divine Orb segítségével megteheted, bár ez nagyon ritka loot, és a végeredmény is kétséges, hiszen lehet, hogy nem növeled, hanem csökkented az értéket. (Amit nem említettem, az Orb of Scouring, amivel mágikusból normált faraghatsz, illetve a Regal Orb, amivel a mágikusból ritkát, de ezek szintén fehér hollók.) A ritka cuccok módosítóit a Chaos Orb segítségével cserélheted le, új módosítót pedig az Exalted Orb segítségével adhatsz hozzá – ez is nagy szerencsejáték, és nem is igazán ajánlom senkinek, már csak azért sem, mert ez a két gömb, plusz az említett alchemy orb jelenti a fő fizetőeszközt a Path of Exile piacán, vagyis egyedi holmikat és ritka skill gemeket ezekből tudsz vásárolni más kereskedni kívánó játékosoktól.

Az adott tárgy minőségét is tudod javítani: erre fegyvereknél a Blacksmith's Whetstone, páncélzatnál az Armourer's Scrap szolgál (a skillgemeket pedig a Gemcutter's Prism, flaskákat a Glassbowler's Bauble segítségével „edzheted"). Ezt leginkább a végjátékban érdemes megtenni, illetve akkor, ha egy olyan cuccra tettél szert, ami valószínűleg minimum tíz szinten át kiszolgál majd. Jó tudni viszont, hogy a maximális 20%-os minőség eléréséhez a mágikus és a ritka tárgyaknál több kő kell, így ha találsz egy használhatónak látszó fehér páncélt, előbb érdemes négy Armourer's Scrappel felhúzni a minőségét, majd utána készíteni belőle mágikus holmit.

Végül, de nem utolsósorban nézzük a foglalatok kérdését! Adott tehát egy vért, amiben ugyan van három „lyuk", de ezek színe nem passzol a skill gemekhez, vagy épp csak kettő van összekapcsolva, neked pedig három kellene. Nos, ilyenkor sincs veszve semmi: az Orb of Fusing segítségével megteremtheted a kapcsolatot a foglalatok között (minél több foglalat van a tárgyon, annál nagyobb a permutációs lehetőség, így csökken az esélyed is, ezt vedd figyelembe!), míg a Chromatic Orbbal „színezheted át" őket. Ez utóbbinál azonban fontos megjegyezni, hogy a színek az adott cucc alapattribútumaival

Nincs is jobb, mint mikor egy jól összeszokott csapat elereszt mindent ami a „tarsolyában" lapul.

EXTRA TIPPEK

A PoE-ben a legtöbb esetben nincs szükség a fegyverek váltására, ezért a másodlagos fegyverhelyet felhasználhatod az egyelőre nem használt skill gemek fejlesztésére, ezek ugyanis akkor is fejlődnek, ha nem aktív felszerelésben vannak.

Több tárgyat is azonosíthatsz, ha lenyomod a Shift gombot, majd így kattintasz a tekercsre, aztán sorban a cuccokra. Ugyanez használható az orbok esetében is, így gyorsabbá válik a „kraftolás" is.

Más játékoktól eltérően az aurák akkor sem kapcsolnak ki, ha lecseréled őket a skill baron. Több aurát tehát úgy tudsz fenntartani, ha sorban egymás után kiválasztod, majd aktiválod őket.

Gyorsan visszatérhetsz a városba, ha lenyomod az Esc gombot, majd kilépsz a menübe, és újra belogolsz. Ez egyébként instant menekülésnek is jó – sokkal gyorsabb metódus, mint portált nyitni vagy megpróbálni elrohanni egy mob elől.

AZ A FRÁNYA DESYNC...

A PoE legnagyobb problémája az MMOG-jelleg miatti desync, vagyis az a jelenség, amikor (általában lag miatt) a szerver és a kliens nincs egymással szinkronban. Ennek biztos jele, hogy a karaktered hiába püföli az előtte álló ellent, az nem sebződik, vagy épp eltűnik előle (ha ilyenkor lenyomod az F1-et, a megjelenő felületen a Latency grafikonon láthatod is a kiugró értéket). Ebben az esetben kérhetsz egy szinkronizálást, a chatablakba (Enter) beírva a /oos (out of sync) parancsot. Persze lehet, hogy a szerver aztán bedobja hősödet egy mob közepébe – ebből csúnya hardcore halálozások szoktak születni, így ezt látva érdemes meghúzni a Granite flaskát (+3000 armour – legyen mindig nálad, egy Quick Silver palackkal együtt!), és sűrűn imádkozni...

Új EDDA sláger: „A kör közepén állok, körbe vesznek megsült betyárok, körbe vesznek megsült betyárok, rosszak...”

harmonizálnak, így ha ezektől eltérő színt akarsz kihozni, jelentősen csökken a sanszod. Hogy megmagyarázzam: a vérteknél az alapattribútum a védelmi érték, ezek közül az AR (armor rating) a strength-hez kapcsolódik, az ER (evasion rating) a dexterityhez, míg az ES (energy shield) az intelligence-hez. Egy olyan páncélon tehát, ami AR / ER értékeket növel, a piros és zöld foglalatok valószínűsége a nagyobb, a kéké minimális, míg egy tiszta ES köpenynél a kék tuti, a piros és zöld pedig a ritka. Épp ezért át kell gondolnod, mire van szükséged, és ennek megfelelően nekiállni a holmi testreszabásának. Nem ördöngösség, hamar bele lehet jönni, ráadásul tök izgalmas is az egész – igazi lutri, ám annál nagyobb az öröm egy sikeres „kraft” láttán...

Jó kérdés persze, hogy miként juthatsz hozzá mindeme valutához. Nos a kézenfekvő két lehetőség (loot és csencselés más játékosokkal, utóbbiról egy szövegdobozt is találsz a jobb oldalon) mellett természetesen a kereskedőktől – ehhez viszont nem árt ismerni pár alapvetést. Egy normál (fehér) cuccért egy Scroll of Wisdom (azonosító tekercs) töredéket kapsz, ebből öt kell egy tekercshez; egy nem azonosított mágikus vagy ritka tárgyért 2-5 Orb of Transmutation szilánk jár (20 ilyenből lesz egy gömb), míg az azonosítottakért Orb Of Alteration darabkákhoz jutsz (ebből is húsz kell egy teljes gömbhöz). Hogy hány darab töredék üti a markod, az a tárgy attribútumaitól függ, erről bővebben a hivatalos wikiben olvashatsz: **http://pathofexile.gamepedia.com/Vendor_recipes**. Itt megtalálod azt is, mit mire és hol tudsz átváltani, hogyan juthatsz Orb of Alchemy darabkákhoz, és más trükköket is; ilyen például az, hogy a fölös skill gemeket egy-egy iron ring hozzáadásával megfelelő színű elementál gyűrűre válthatod be (például egy kék kő és egy iron ring „házassága” Sapphire Ringet eredményez, a pirossal Rubyhoz jutsz), vagy hogy 3 Life / Mana flaska egy nagyobb szintű palackot fial. Érdemes azt is tudni, hogy ha egy cuccon három **eltérő színű** (piros-zöld-kék, bármely sorrendben) és **egymással összekapcsolt** foglalat van, akkor az a holmi egy Chromatic Orbot ér, emiatt érdemes ezeket a cuccokat is begyűjteni, sőt minden szintlépéskor, amikor az árusok készlete lecserélődik, végignézni a kínálatot, és megvenni az ilyen tárgyakat, majd rögtön eladni őket egy „szivárványkőért”. Ugyanilyen fontos, hogy magas szinten gyűjtsd a hat foglalatos holmikat, ezeknek darabjáért ugyanis 7-7 Jeweller's Orb jár (ha mind össze van kötve, egy Divine Orb a jutalmad, de az ilyen cuccot úgyse fogod elkótyavetyélni...). És még valami: érdemes gyűjteni a superior flaskákat is (Quality: +X %); ha ugyanis egy olyan kollekciót adsz el, aminél a minőség összesített százaléka eléri a 40%-ot, egy Glassbowler's Bauble üti a markod.

KÜLDETÉSEK, PÁLYÁK ÉS SZÖRNYEK

A PoE pályaszerkezete egymáshoz kapcsolódó zónákból áll, melyek az MMOG-jelleg miatt akkor jönnek létre, amikor először belépsz oda. Ezek az instance-ok csak neked (és a veled egy csapatban játszó társaid) számára „élnek”, és ha mindenki elhagyja a zónát, akkor az (a szerver terheltségétől függően) 8-15 percen belül megsemmisül, így amennyiben visszatérsz a városba, érdemes nem sokat szöszölni a loot eladásával, szortírozásával,

TE MELYIK LIGÁBAN JÁTSZOL?

A játék egyik sajátossága, hogy négyhavonta két „challenge league” is meghirdetésre kerül. Ezek új kihívások elé állítják a játékosokat, saját gazdasággal és egyedi szabályrendszerrel bírnak. A jelenlegi (február 23-ig tartó) két liga a a Domination és a Nemesis, melyek a standard és a hardcore játékmód megfelelői, egy-egy csavarral. Előbbiben vannak olyan oltárok, melyek a körülöttük lebzselő ellenfeleket spéci tulajdonsággal ruházzák fel, ám ha megérinted őket, ezek a bónuszok rád szállnak át, ami egy igen élvezetes, dinamikus játékot tesz lehetővé, míg utóbbiban egyedi attribútummal megáldott ritka dögök grasszálnak a zónákban, ami bizony adott esetben elég nagy kihívást jelent (egy Fractured típusú villámszóró csontváz például halálakor egy tucatnyi hasonló döggé robban szét...). Amikor a ligák véget érnek, a bennük szereplő karakterek természetesen nem vesznek el, hanem visszakerülnek a megfelelő alaposztályokba.

TESZT
ZÁRKÓZZ FEL!
Ha kíváncsi vagy Chris magazinos tesztjére a Path of Exile-ról, akkor az okostelefonoddal olvasd be a jobboldali QR-kódot, vagy pötyögd be a böngésződbe a lent látható linket.
www.pcguru.hu/teszt/poe

VERSENYRE FEL!

A PoE másik nagy vonzerejét a versenyek jelentik. Minden évben egy több évadból álló megmérettetés zajlik, amelyben a játékosok pontokat gyűjthetnek, és ezek függvényében egyedi cuccokhoz juthatnak. Az egyes szezonokban naponta több versenybe is benevezhetünk, ezek legtöbbje egy-két órán át zajlik, adott szabályok között, de vannak komolyabb, akár egy héten át tartó (!) meccsek is. Ha egy kicsit is ismered már a játékot, érdemes beszállni, jó móka, és ha nem is számíthatsz győzelemre, pár csecsebecsét azért összekaparhatsz kedvenc karakterednek (az ajándék a verseny lezárását követően a ládád egy speciális „rekeszébe" kerül, így azt bármelyik hősöddel felveheted). Az aktuális versenyről a **http://www.pathofexile.com/seasons** *oldalon tájékozódhatsz, az állást pedig nyomon lehet követni a* **http://poestatistics.com/** *portálon.*

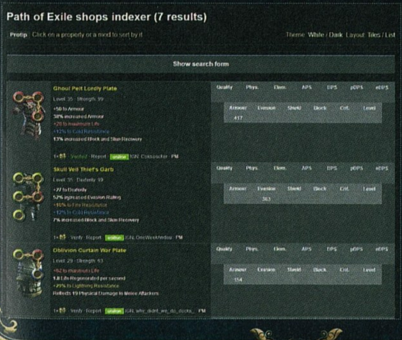
ha még van valami hátrahagyott holmi, amit ki akarsz menteni. Persze ezt a szisztémát elődyödre is fordíthatod: ha „farmolni" szeretnél egy pályán, akkor annak kipucolása után, átlépve a következő zónába, az előző etap bejáratán a Ctrl nyomva tartása mellett kattintva felugrik egy ablak, amelyben a NEW gombra bökve újragenerálódik az instance. Ez természetesen a waypointokon is működik; ha például összefutsz egy olyan egyedi ellenséggel, aki túl nagy falatnak bizonyul (akár egy egyedi szörny, akár egy Rogue Exile – ez egy ritka, „élő" játékost mímelő karakter, a vele való harc egyfajta mini PvP, és általában elég kemény meccs), akkor visszarohanva a városba, majd a teleportkövön a térkép megfelelő pontjára ugyancsak a Ctrl-lal kattintva „kérhetsz" új, friss zónát.

A kampány három fejezetből áll, mindegyik végén egy-egy nagy kihívást nyújtó főellenséggel, valamint kisebb, szintén kemény „minibossokkal", illetve „zone bossokkal" (egy, az adott zónában rád leső neves, egyedi szörny). Miután Normal játékmódban végigjátszottad a sztorit, átléphetsz a Cruel nehézségi szintre, és jöhet az újabb kör, majd még egy, immár Merciless fokozaton. A szintek nemcsak abban nyújtanak nagyobb kihívást, hogy szívósabbak ellenfeleid, hanem abban is, hogy karaktered elementál- és chaos ellenállása csökken – egész konkrétan -20% és -60% (!) értékkel indul, ami tekintve, hogy a PoE komoly hangsúlyt fektet a különböző elemi csapásokra és azok kivédésére, bizony nem kis nehezítés. A játékot kétféle ligában játszhatod: az egyik a standard, a másik a hardcore; ha hősöd előbbiben meghal, feltámadás után ott folytathatod a küzdelmet, ahol abbahagytad (magasabb nehézségi szinten az egyetlen ódium, hogy XP-büntetést kapsz ezért), míg utóbbiban az elhalálozás, PoE-szállóigével szólva „ingyenjegyet biztosít a standard ligába", azaz száműzötted nem hardcore karakterként éled újjá. Kezdő játékosoknak természetesen a standard ligát ajánlom, a hardcore-hoz nem árt ismerni a játék alapvetéseit, trükkjeit, mechanizmusait (és egy stabil netkapcsolat sem – lásd a desyncről szóló dobozt...).

A három fejezet bemutatása, leírása meghaladná e cikk kereteit, ám a PC Guru Online oldalán találtok egy afféle végigjátszás-félét, ahol reményeim szerint sok újabb hasznos információval gazdagodtok: **http://www.pcguru.hu/guide/poe**

VÁSÁROLJ OKOSAN

A cuccok vásárlása más játékosoktól nem nagy ördöngösség. Ugyan játék közben közvetlenül a chat ablakban is nekiállhatsz trade-elni (ehhez a $ jelet írd be a keresett holmi elé, pl. $WTB Life Gain On Hit – a WTB a „want to buy", szeretnék venni rövidítése), sokkal okosabb, ha a neked szükséges tárgyra a **http://poe.xyz.is/** *oldalon keresel rá. Itt konkrét nevet is megadhatsz, vagy beállíthatsz neked kellő paramétereket (például egy +HP-t és elementálvédelmet adó öv) – a lényeg, hogy alul az Online only és a Buyout only kapcsoló legyen On állásban, a találati oldalon pedig bökj a Verify linkre, ami megmutatja, hogy elérhető-e még a holmi. Ha igen, és az ár is megfelelő számodra (gemek, alacsony szintű holmik 1-2 chaos orbért szoktak elkelni), akkor másold ki az eladó nevét, a játékban a chat ablakban egy @ jel után illeszd be ezt (whisper), és írd meg a kérésedet (az említett oldalon a találati ablakban van egy PM link, erre bökve egy új lapon generálódik egy üzenet, amit szintén bemásolhatsz ide). Mielőtt ezt megteszed, vedd magadhoz az ellenértéket, és menj el a Normal szintű Lioneye's Watch-be, mert az eltérő ligák és szintek miatt ez a zóna a „közmegállapodásos" piactér. Az eladó meghív egy partiba, felkínálja a cuccot, amire rábökve el kell fogadnod azt, majd bedobni az ellenértéket, és megköttetik az üzlet.*



VÉGSZÓ

Remélem, ez a pár oldal segített eloszlatni pár homályos foltot a Path of Exile-lal kapcsolatban, és hamarosan találkozunk Wraeclast vértől csatakos zónáiban. Aki szereti a műfajt, tegyen egy próbát a játékkal, főleg, hogy valóban ingyenes, a mikrotranzakciók egyáltalán nem jelentenek különösebb előnyt azok számára, akik vásárolnak egy-egy csomagot. Az új-zélandi fejlesztők, a Grinding Gear Games csapata lelkesen és nagy odaadással gondozza a játékot, havonta jelennek meg a patchek új képességekkel, javításokkal, sőt a közösség tagjai által tervezett friss felszerelési tárgyakkal. És persze ott vannak a ligák és versenyek, amik folyamatos kihívást nyújtanak, a térképes végjáték pedig (erről bővebben szintén az említett PGO-s anyagban olvashattok) gyakorlatilag végtelen szavatosságot biztosít. Egyszóval tényleg érdemes rálépni a száműzöttek ösvényére, mely, bár sok szenvedés árán, de egy új élet reménye felé vezet...

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/poe

SPRITE-TAL FŰTÖTT TESZTOSZTERON

[IRTA JOHNBART] **BRUTÁLIS TŰZHARCOK, TÖMÉNY VÉR, DARABOKRA SZAKADÓ DÉMONI OCSMÁNYSÁGOK, MOCSKOS BESZÓLÁSOK ÉS IGAZI, NON-STOP TÖKÖS AKCIÓZÁS. NEM, EZ NEM A DUKE NUKEM RÖVID ÖSSZEGZÉSE, HANEM A JELENLEGI LEGJOBB DOOM-MOD KULCSSZAVAI.**

A kultikus játékok egyik fő ismérve az elhivatott közösség, ilyen téren pedig az id Software Doomja irigylése méltó helyzetben van: amellett ugyanis, hogy a játék keménymagja napjainkban is serényen darabolja a pokolbéli ocsmányságokat, a program szorgos modderközösséggel is rendelkezik. Elhivatottságuk elismerésre méltó: a Doom forráskódjának közzététele óta a játék motorját Linuxra és Windows rendszerekre portolták, OpenGL-támogatással látták el, valamint annyi fejlesztést pakoltak bele (ugrálást, fegyverújratöltést, le- és felnézést stb.), amik húsz évvel a megjelenése után is a modderkedés melegágyaként tartják életben a játékot. A kreativitás pedig töretlen: új epizódokat, Call of Dutyt parodizáló fegyvercsomagot, vagy épp a szerepeket megfordító, játszható démonokkal érkező modokat tölthetünk le a frissített („source port" néven futó) Doom motorokhoz, amiket így azoknak is érdemes bevizsgálniuk, akik már betéve ismerik az eredeti pályák összes titkos helyét.

Van azonban egy mod, amely nem megváltoztatni, hanem inkább kiegészíteni igyekszik az alapjátékot; egy mod, amely úgy emeli négyzetre a démonirtással járó akciót és adrenalint, hogy közben érintetlenül hagyja az alap játékmenetet. A csomag Brutal Doom néven fut, címe pedig nem is lehetne kifejezőbb – ennek oka lentebb kiderül.

TÉRDIG A HALÁLBAN

A Sao Pauló-i Marcos „Sergeant Mark IV" Abenante modjában tehát a 20 éves alapok változatlanok: adott két megszállt marsi holdbázis (vagy a Doom 2 esetén a földi pokol), egy hadseregnyi démoni teremtény, és szerény személyünk, aki a legmodernebb gyilokszerszámokkal felvértezve igyekszik eltakarítani előbbi csapatot. A helyszínek kipucolása az ős-FPS-ek hagyományaival zajlik: felkutatjuk a speciális ajtókat nyitó kulcsokat, megkeressük a pálya végét jelző kapcsolót, átforgatjuk a fegyvereket és lőszert rejtegető titkos helyeket, közben pedig leverünk mindenkit, aki egy centimétert is meg merészel moccanni a látóterünkben.

A recept tehát nem változott, a hozzávalók viszont igen, a Brutal Doom ugyanis lényegesen hangosabbá, véresebbé és mocskosabbá teszi a fentebb leírt folyamatot. Telepítését követően így a sebekből ömlő vörös folyadék mennyisége a sokszorosára nő, falakra és ajtókra fröccsen a vér és belsőség, ellenfeleink pedig bár továbbra is csak kétdimenziós sprite-okból állnak, egy rakás új halálanimációt kapnak, melyek ráadásul az életüket (?) kioltó fegyver típusának és a találatok helyének megfelelően változnak. A golyók, rakéták és energiatöltetek szaggatta sebesülések, valamint a vérben, bélben és üszkös maradványokban mocskos csataterek olykor tényleg gyomorforgató látványt nyújtanak, a mod így brutalitás tekintetében talán még az eddig „etalon" Soldier of Fortune-re is rákontráz – nincs mese, ha igazi pusztításra vágysz, a Brutal Doom a te modod!

A POKOL PARTJAIN

A maximumra vett vérengzés persze önmagában még nem elég ahhoz, hogy külön cikkben foglalkozzunk a moddal, és Sergeant Mark IV természetesen nem is állt meg ennyinél, a lényegesen „kidolgozottabb" sprite-darabolást ugyanis egy rakás játékmenetbeli újítás is kíséri, melyeknek bár nem mindegyike hasznos, mégis egytől egyig sokat hozzátesznek a vérgőzös hangulathoz.

A BRUTAL DOOM EGYRÉSZT KIVÁLÓ NOSZTALGIA (HA JÁTSZOTTÁL ANNAK IDEJÉN AZ EREDETIVEL), MÁSRÉSZT A FELTURBÓZOTT EFFEKTEKNEK HÁLA TÉNYLEG HALÁLI MÓKA. ÉRDEMES KIPRÓBÁLNI!

EGYÉB NYALÁNKSÁGOK

Bár a Brutal Doom önmagában is felettébb élvezetes mod, a közösség számtalan hasznos add-ont faragott a csomaghoz, amivel a sprite-tal fűtött tesztoszteron még teljesebb élményt nyújt. Az alábbiakban ezek közül csemegézünk – telepítésük a másik doboz 6/b pontjában olvasható lépések szerint történik.

BRUTAL DOOM MUTATOR PACK:

Add-on csomag, amellyel többek között feljavíthatjuk a zombik hangját, egy gigászi szörnyre cserélhetjük a Doom 2 főellenfelét, illetve letilthatjuk a Brutal Doom azon funkcióit (pl. a fegyverek újratöltését), amik nem tetszenek annyira. **Keresd a DVD-n!** Figyelem: telepítés előtt olvassátok el az add-onok leírását, és csak azokat telepítsétek, amelyekre tényleg szükségetek van!

DOOM METAL:

Az add-on az alapzenéket lényegesen zúzósabb, metálosított változatra cseréli. Démonirtáshoz a lehető legjobb aláfestő muzsika! **Keresd a DVD-n!**

DOOMNUKEM WEAPON PACK:

Az alapfegyvereket cseréli le pár ütősebb példányra. Érdemes kipróbálni, ha már unod a klasszikus mordájokat! Letöltés: **http://bit.ly/1j9H6mu**

BRUTALIZED DOOM LEVELS:

A neked való add-on, ha igazi kihívásra vágysz. A pakk új termeket és titkos helyeket ad az alap Doom és Doom 2 pályákhoz, és jelentősen növeli a rád rontó ellenfelek számát. A kiegészítő több változatban is elérhető, mi a Hardcore verziót ajánljuk, mivel az számtalan hibát is kijavít a gyári pályákon. Letöltés: **http://bit.ly/1gAmt0j**

FELKÉSZÜLNI, KATONA!

Noha a Brutal Doom telepítése kissé körülményes, a csomag üzembe helyezése nem különösebben nehéz – csak kövesd a lenti lépéseket, hogy elkezdhesd az akciót!

1. Töltsd le a modot a ModDB oldaláról: http://bit.ly/18tSzIN (A DVD-n is megtalálod!)
2. Tölts le egy kompatibilis Doom-portot. Mi a GZDoom-ot javasoljuk, amit innen szerezhetsz be: http://bit.ly/1dfXPNF (A DVD-n is megtalálod!)
3. Csomagold ki a GZDoom-ot egy külön mappába!
4. Másold be a GZDoom gyökérkönyvtárába a Brutal Doom kicsomagolt PK3-fájlját (a v19-es verzió esetén a brutal19.pk3 fájlt), és valamelyik Doom rész (pl. a Doom 1 vagy a Doom 2) WAD-fájlját. Ha nincs meg egyik rész sem, a Steamen megvásárolhatod őket!
   Figyelem: Egyszerre csak egy alapjáték WAD-fájlja legyen a GZDoom könyvtárában (azaz pl. csak a Doom vagy csak a Doom 2 WAD-ja)!
5. Indítsd el a GZDoom-ot a gyökérkönyvtárban lévő gzdoom.exe fájllal. Nézz körül az Options menüben, és állítsd be az irányítást, valamint a grafikai beállításokat. Ha végeztél, lépj ki.
6. Ideje beizzítani a Brutal Doomot! A modot két módon indíthatod el:
   a.) Húzd a Brutal Doom pk3-fájlját a gzdoom.exe indítófájlra. Ekkor a GZDoom automatikusan betölti a Brutal Doom modot. Ez az egyszerűbb, bár kissé kényelmetlen megoldás.
   b.) Nyisd meg a játék indítása után létrehozott zdoom.ini fájlt, majd keresd meg benne a [Global.Autoload] fejlécet. Amint megtaláltad, írd be alá a következő sort: Path=brutal19.pk3
   Ezzel a módszerrel egyszerre több WAD vagy PK3 modot is betölthetsz, ehhez minden további (a GZDoom gyökérkönyvtárába másolt) modfájlt új sorban kell listáznod a „Path=" előtaggal. Amint végeztél, mentsd el a fájlt, és indítsd el a játékot!

FIGYELEM: Több mod használata esetén a játéknak a Brutal Doom modot kell betöltenie utoljára. Épp ezért több mod megadása esetén a brutal19.pk3 kerüljön a lista végére!

TAVALY DECEMBERBEN VOLT HÚSZ ÉVE, HOGY A DOOM ELÉRHETŐVÉ VÁLT A JÁTÉKOSOK SZÁMÁRA, ÉS EZT A JELES DÁTUMOT UTÓLAG IS ÉRDEMES MEGÜNNEPELNI EGY JÓ VÉRES ÚJRAJÁTSZÁSSAL

A leglényegesebb változás az elérhető flintákat érte. Fegyvereink zömét néha újra kell táraznunk, az alap pisztolyt egy – gyenge-közepes szörnyek ellen felettébb hatékony – gépkarabély váltja, a „kisebb" mordályokat immár szemhez emelhetjük (már ha akarjuk, mert csípőből tüzelve sem vagyunk sokkal pontatlanabbak), a nagyobb cuccok (mint a golyószóró vagy a plazmavető) pedig alternatív tüzelési módokkal gazdagodtak (ezek közül minden bizonnyal a plazma „lángszóró" üzemmódja a legkirályabb, igazi disznótort rendezhetünk vele, ha összeakadunk 6-8 ránk rontó pinky démonnal).

Aggódni viszont akkor sem kell, ha fogyóban van a skuló, láncfűrészünkkel ugyanis levághatjuk és felvehetjük az elhullott chaingunnerek, revenantok és mancubusok fegyvereit, de akár izmos testünket is munkába állíthatjuk: jobbhorgaink lényegesen erősebbek, és ökleinkkel kombózni is tudunk, bakancsunkkal tökön rúghatjuk a nagyobb ellenfeleket, de ha kell, a robbanó hordókat is közéjük rúghatjuk, hogy aztán egy jól irányzott lövéssel alájuk pörköljünk. A kétkezes harc viszont a fekete Berserk pakkok, vagy az elhullott ellenfelek által dobott démonrúnák felvételével válik igazán ütőssé: ekkor pusztakezes harcban sokkal többet sebzünk, a haldokló ellenfeleket emberi pajzsként használhatjuk, a legjobb viszont, hogy a Mortal Kombatot leiskolázó kivégzéseket is tarthatunk. Tengerészgyalogos hősünk ekkor külső nézetből veri péppé, szúrja át puskacsővel, vagy szaggatja szét puszta kézzel ellenfeleit – tökéletes illusztrációja lenne mindez annak, amit az angol „overkill"-nek (túlzásnak) nevez. Érdemes viszont vigyázni, mivel e speckó mozdulatokat ellenfeleink is ismerik: például okáért a pinky démonok simán felzabálnak, az impek nekünk ugranak, a hell knightok kettétépnek, a cyberdemon pedig összetapos, ha kevés HP mellett óvatlanul közel merészkedünk hozzájuk...

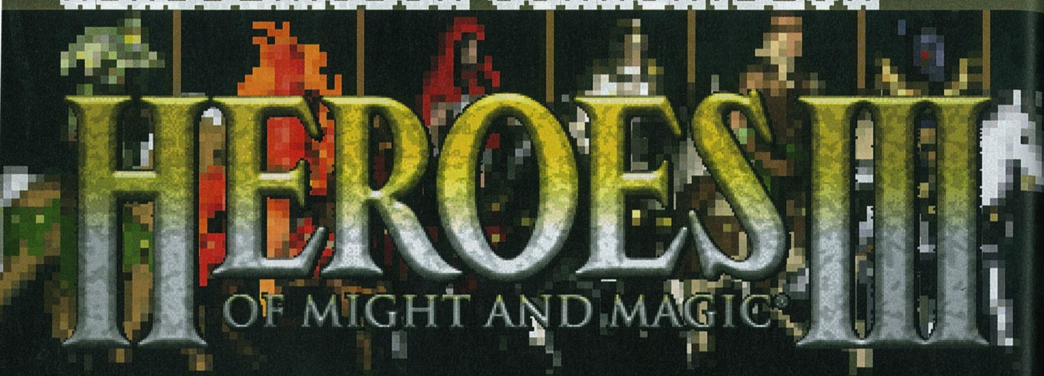
Ha pedig mindez nem lenne elég, a fentieket nemcsak egyedül, hanem alkalmi fegyvertársakkal is gyakorolhatjuk: miután a láthatatlanság power-up a Brutal Doomban nem különösebben hasznos (bár valljuk be, az alapjátékban sem volt az), Sergeant Mark IV a bónuszt megkötözött tengerészgyalogosokra cseréli, akiket egy jól irányzott rúgással kiszabadíthatunk béklyóikból. Újdonsült cimboráink ezt követően halálukig (vagy a pálya végéig) követnek minket, és mit ne mondjak, tudnak vigyázni magukra: intelligenciájuk szolid, okosabb ellenfeleinkhez hasonlóan simán elvetődnek a feléjük irányuló csapások elől, ők is képesek puszta kézzel kivégezni a démoni ocsmányságokat, akciózásaikat pedig masszív röhögéssel vagy kultikus akciófilmekből lopott egysorosokkal kommentálják. Ez utóbbit egyébként mi is megtehetjük: a mod hangulatáról mindent elmond, hogy külön gomb van az ökölrázásra és a középső ujjas egyezményes jel felmutatására is.

POKOLTŰZ

Az erőszak brutális, pár újítás banális, az akció viszont fenomenális – a Brutal Doom mellett az FPS-ek nagy öregje talán az eddigi legjobb arcát mutatja, ennek ellenére persze ez a mod sem tökéletes. A probléma igazából nem is a csomaggal, hanem a körítéssel, nevesül a telepítéssel és a gépigénnyel van: előbbi kissé körülményes és időigényes (épp ezért külön dobozban foglaljuk össze a procedúrát) utóbbi pedig a húszéves Doom-motor eredeti gépigényét figyelembe véve enyhén szólva is meglepő. A Brutal Doom ugyanis alapjáraton egy kétmagos, két gigahertzes procin, két giga RAM mellett, és egy 256 megás VGA társaságában érzi jól magát – de ehhez hasonló konfigon sem hozza a stabil 60 fps-t, ha magas felbontás mellett sok ellenséges sprite-ot kell feldarabolnunk. Bár gyanítom, hogy olvasóink zöme ennél erősebb vassal rendelkezik, azért készüljön fel rá mindenki, hogy a brutálisabb harcok az eredeti Doom gépigényénél lényegesen brutálisabb vasat is kívánnak maguknak.

„MEGEMÉSZTETIK A TE HÚSOD"

A kissé nehézkes telepítést és a magasabb gépigényt leszámítva viszont a Brutal Doom remek darab: az alapjátékhoz maximálisan hű, de azt rengeteg ötletes újítással kiegészítő csomagról van szó. Tömény akció, brutális tűzharcok, tökös oltások, és tesztoszteronban gazdag, igazi nagybetűs ÉLVEZET, amit a klasszikus eredetit nem ismerő FPS-huszároknak is nyugodtan merek ajánlani.



[ÍRTA **MIGUEL**] **A 3DO neve ma már csak keveseknek jelent valamit, ám az általuk megálmodott Heroes III egy generáció kedvenc játéka volt. Egy körökre osztott stratégia, amit még az is kipróbált, aki utálja a műfajt. Egy játék, aminél jobbat a kategóriáján belül azóta se nagyon készítettek.**

Vannak játékok, amik kitörölhetetlen nyomot hagynak egy emberben, és vannak olyanok, amik hatására a zsáner többi versenyzője, vagy akár az adott játék folytatása(i) sem képesek megugrani egy képzeletbeli, de igen magasra tett lécet. A 3DO nevű, azóta sajnos csődbe ment kiadó ezt a csúcsot a Heroes of Might and Magickel érte el, egy olyan csodával, ami 14 év alatt egyetlen pillanatot sem öregedett.

HÉT KÖRÖNKÉNT HÁROM SÁRKÁNY

A HoMMIII (avagy Heroes III) stílusát tekintve fantasy stratégia, kicsit részletesebben pedig olyan, körökre osztott, gazdasági és harci stratégia, ami a sereg-, hős- és városmenedzselés mellett a világ felfedezésének élményét is megadja. Háromféle képernyőn állunk sokat. Az első a térkép, amiből egyre többet és többet látunk, ahogy a lovasunk föl-alá nyargal a kétdimenziós világban. A hegyek, erdők, mezők és tengerek szinte minden centije rejt valami érdekeset. A hetente egyszer sarcot fizető vízimalom, a varázstudást erősítő Megvilágosodás Kertje, a morált növelő emlékhely mellett az ellenségeket is itt kell megtalálnunk, de az egyszerű, mégis odafigyelést igénylő gazdasági rendszer alapjait is itt kell elfoglalnunk. A fát és követ adó fűrésztelepet és kőbányát, illetve a továbbfejlődéshez szükséges további nyersanyagokat adó telepeket, hogy aztán körönként egyet vagy kettőt betakarítva fejleszthessünk a várban.

A várban, aminek képernyőjét szintén sokszor látjuk majd. Az alapjátékban nyolc típus volt, ezek mindegyikében hét különböző lény termelhető (amik egy szinttel tovább is fejleszthetők). A hetente születő teremtményekért aranyban fizetünk, aztán bepakoljuk őket a hős seregébe, és ellovagolunk az újabb kihívások felé. Ez azonban nem jelenti, hogy a vár dolgait nem kell intézni. Eleve minden körben tanácsos visszanézni, hogy építsünk valamit (körönként pontosan egy dolgot tudunk, ha megvan hozzá minden nyersanyag). Ezek egy része a bevételeinket növeli, egy része a vár védelmét vagy termelékenységét fokozza, de a varázstornyot sem árt minél magasabbra húzni.

A HEXAGON MESTEREI

Várból általában egy van eleinte, de aztán, ahogy haladunk előre a térkép felfedezésében és meghódításában, úgy gyűlnek az irányításaink alatt álló városok. Ezek csak a legritkább esetben jönnek egy fajból, és oda kell figyelni arra, hogy az ebből adódó nehézségeket kezeljük. De mielőtt ebbe belemélyednénk, áruljuk el, mi a harmadik képernyőtípus: természetesen az, ahol a csatákat vívjuk.

A hatszögrács-alapú pályák két szélén felsorakozik a két sereg – ha várat támadunk, akkor a bal oldalon a sereg mellett a vár fejlettségi fokának megfelelő fal is

ADATOK

KIADÓ
The 3DO Company

FEJLESZTŐ
New World Computing

MEGJELENÉS ÉVE
1999

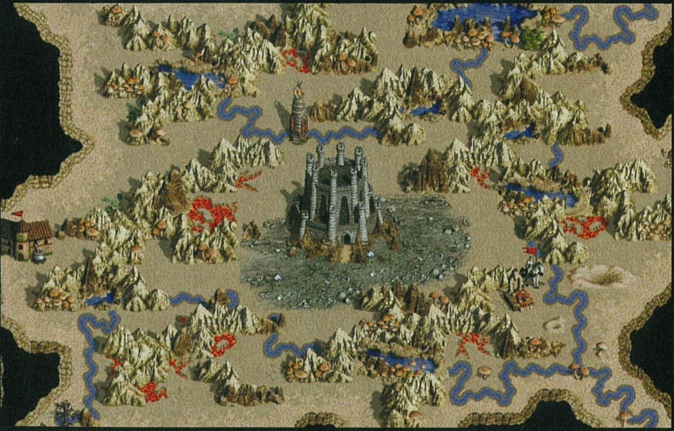
MŰFAJ
stratégia

MULTI
6 fős kompetitív

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék gond és mindenféle extra bütykölés nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

A hősök és a meghódított várak menedzselése a játék két legfontosabb eleme, figyelj rájuk te is!



KETCHUP, MUSTÁR, FULL HD?

A Heroes III GoG-os változata (az eredetihez hasonlóan) csak a 800x600-as képernyőfelbontást ismeri. Ez nagyjából negyede a ma már átlagosnak mondható Full HD-s felbontásnak, így kézenfekvőnek tűnik, hogy valahogy áthidaljuk másfél évtized monitorfejlődését. A megoldás adott, a DVD-re is feltettük a Heroes3 HD nevű modot, ami elsősorban arra jó, hogy nagyjából bármilyen monitor natív felbontására húzza a 800x600-at. A szerkesztőség tagjai vitáztak kicsit azon, hogy valóban szükség van-e erre, hisz az eredeti grafika időtálló annyira, hogy ne fájjon a „gyári" felbontás, viszont a mod még egy halom egyéb dolgot is javít, például elég sokat az alapból kicsit fapados kezelőfelület hiányosságain – bár ha valaki régen sokat játszott a játékkal, akkor esőérzékelős ablaktörlőnek tartja majd az olyasmit, hogy a játék automatikusan a maximumra állítja a vásárolható egységek számát.

áll, toronylövészekkel a bástyák tetején. A csata menete egyszerű: a lények gyorsaságuk alapján egymást váltva támadhatnak egymásra, a két vezér pedig varázslatokkal piszkálhat bele a hadi szerencsébe. Az veszít, aki vagy elveszíti minden egységét, vagy ezt megakadályozandó meglóg még a teljes vereség elől. A nyertes tapasztalati pontokat kap, illetve minden varázstárgyat, ami a szemben álló hősnél volt. Ha várostromot nyerünk meg vagy vesztünk el, a vár tulajdonjoga is gazdát cserél, amennyiben pedig mi győztünk, a nyakunkba szakad minden jó és rossz, ami ezzel jár: extra bevétel, extra építési elvárások, és ahogy már említettük: akár egy újabb nép.

Ez azért probléma, mert bár minden vártípusnak megvan a maga kiemelkedően erős egysége, ami a saját szintjén belül üti a többi nép azonos egységét, a különböző származású lények nem szeretik az összezártságot. Nem feltétlenül csak az élőhalottak morálrontó hatására kell gondolni, de szerencsére van ellenszer: ha szintlépésnél szembe jön a Leadership, vegyük fel és ne álljunk meg a legmagasabb szintig!

Az így kapott plusz morál mindent ellensúlyoz, és jöhetnek a fekete sárkányokkal vegyített arkangyal hordák, elf íjászokkal, lovagokkal és vámpírokkal megfejelve.

15 év nagy idő, de a játékot ma betöltve sem kell attól félni, hogy mellbe vágna minket a majd másfél évtizednyi grafikai és játékmenetbeli fejlődés, ami az ilyen régi játékok sajátja. Ez persze szubjektív, van, aki szerint a Diablo, a Fallout, vagy akár a Doom első és második része sem öregedett látványosan, de a Heroes III dizájnja egyértelműen kiállta az idő próbáját.

Sokat elárul a Heroes of Might and Magic III nagyságáról, hogy stílusában még mindig nem született nála jobb!

CSAK MÉG EGY KÖRT...

A gyűjtögetéses, felfedezéses játékmenet most is ugyanúgy elkapja az ilyesmire nyitottakat (jelen sorok írója a „megnézek pár kört" állapotból észrevétlenül jutott el oda, hogy két napig nem töltött be mást, pedig a Steam téli vásár kellős közepén jártunk), és bár van rá lehetőség, a grafika fejlesztése sem szükségszerű (erről bővebben is írunk a cikk melletti infódobozban). A játékmenetben sem jön elő új hiba az azóta kiadott játékok hatására, a Heroes III mellett nem ment el úgy a világ, ahogy mondjuk bármelyik, tízensok éve kiadott FPS vagy valós idejű stratégia mellett. Sőt, a kevés TBS, ami most jelenik meg, tulajdonképpen pont ugyanott tart, ahol a Heroes III tartott 1999-ben. A fejlesztők itt néhány apróságot leszámítva kihoztak mindent, amit a stílus keretei között megmaradva ki lehetett hozni.

Persze azért van néhány idegesítő dolog. A játék például az egyes térképek végére nagyon el tud laposodni; teljesen megszokott az a szakasz, amikor már mindent felfedeztél, csupán az utolsó nagy csata kellene a győzelemhez, és csak pörgeted a heteket, hogy gyűljenek az egységeid. Az sem ritka, hogy olyan érzése van az embernek: a gép csal. Látja, mit csinálunk, és valahogy mindig hajszálra kiszámítva intézi a dolgait. Mindig a megfelelő méretű sereggel vár minket, mindig előttünk ér oda az üresen hagyott várunkba. Ez persze megszokható dolog, az ember eleve így építi fel a stratégiát. Így lesznek a sereghordozó hősök, akik mást sem csinálnak, csak ide-oda ingáznak a felfedezést intéző, magas szintű lovagok és varázslók között, ha azok épp nem érnek vissza a veszélybe került erődbe. A jól taktikázó gép taníttatja meg velünk, hogy a várakat nem szabad teljesen kifosztani, néhány otthagyott távolsági egységgel sokszoros túlerőt is kibekkelhetünk.

Az alapjáték és a két kiegészítő pillanatnyilag 10 dollárért kapható a gog.com-on. Ez a tíz dollár nagyjából egy hónapnyi játékidőt ad, amit tovább bővíthetünk az interneten talált térkép- és küldetéscsomagokkal, rajongói kiegészítőkkel és modokkal. Persze ezek nélkül is érdemes nekifutni, tényleg csak kevés játékban ilyen élvezetes, ahogy az első szintű kis hősöd megerősödik, és látványosan fejlődve hatalmas seregeket aláz porba, meteoresőt és csontsárkány-rajokat vezényelve. A harmadik résszel játszva látszik igazán, milyen nehéz kenyér a játékfejlesztés: azóta három felvonást adtak ki (a hatos sorszámút például magyarok készítették), de megközelíteni sem sikerült azt a minőséget, amit a Heroes III képvisel töretlenül és megingathatatlanul, immár 15 éve.

95%

HONNAN SZEREZHETEM BE?

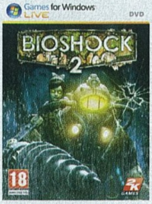
A Heroes of Might and Magic III beszerzése gyakorlatilag csak egy módon lehetséges: kedvenc portálunk, a GOG.com használatával. Ezúttal is fantasztikus csomagot kap minden vásárló, hiszen az alapjáték mellé az Armageddon's Blade és a The Shadow Death kiegészítők is járnak, extraként pedig ott a teljes kézikönyv és a hivatalos soundtrack is. Mindezért pedig csak 10 dollárt kell fizetni – mi ez, ha nem az év legjobb üzlete?!

gog.com

Nem tudjuk, miért, de létezik egy olyan rajongói mod, amely az előző epizód, a sokkal rusnyább Heroes of Might and Magic II grafikájára cseréli le azt a gyönyörűséget, amely 14 év elteltével is olyan szép, mint a kiadása pillanatában

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK



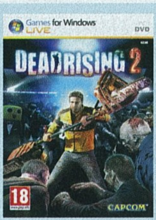
BIOSHOCK 2 Utazás a Föld középpontja felé

ÉRTÉKELÉS **82%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **2K Games** FEJLESZTŐ **2K Marin**

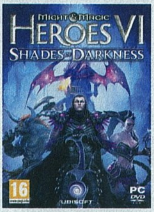
A BioShockhoz folytatást készíteni nem lehetett egyszerű feladat, elvégre sokak szerint minden idők egyik legjobb játékát tette asztalra 2007-ben az Irrational Games csapata. Egy legendához pedig, mint tudjuk, csak egy másik legenda érhet fel. Nos, a BioShock 2 végül nem lett kifejezetten nagy durranás, de visszanézve akkor is tisztességes iparosmunka, ami ráadásul egy igen érdekes történeti csavarral indít. A játékos ezúttal nem egy Rapture-ben ragadt szerencsétlent irányít, hanem egy Big Daddyt, azaz olyan kiborgot, amitől az első játék során mindenkit kirázott a hideg. A játékmenet persze ettől függetlenül nem tér el jelentősen a klasszikus BioShockétól, tehát most is egy FPS-RPG hibridet kapunk, amit látványos grafikai megoldások és remek hangulat jellemeznek. 2009-es megjelenésekor a BioShock 2 nem kapta meg a neki járó figyelmet, de most, öt évvel később igenis ajánlott pótolni – főleg, hogy a mostani számban tesztelt BioShock Infinite DLC visszatér Rapture-be!

Gonosz halottak 2 DEAD RISING 2

ÉRTÉKELÉS **84%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **Capcom** FEJLESZTŐ **Capcom Vancouver**



Az Xbox One megjelenésével egy időben boltokba került, egyszersmind az új konzol exkluzívjaként számon tartott Dead Rising 3 láttán sokakban felötölhet a kérdés, hogy vajon mi a jó édes mákos buktát szeretnek ezen a programon annyira a rajongók, hogy akár százezres gépet is hajlandók venni érte? Nos, ha kíváncsi vagy a válaszra, nincs más tennivalód, mint bezsákolni a PC-re is megjelent, nevetségesen olcsón kapható Dead Rising 2-t, amiben egy ízig-vérig amerikai apukát irányítva szeletelheted fel a világ lakosságát szép lassan fölzabáló élőhalottakat. A Dead Rising 2, bár nem tűnik többnek sima darálásnál, érdekes stílusegyveleg, melyben a fékezhetetlen akció ízes koktélként keveredik a szerepjátékos elemekkel, a kraftolás nyújtotta örömmel, és persze a klasszikus zombifilmek legjobb tulajdonságaival. Nehéz ezt a játékot bővebb leírás nélkül bemutatni, így csak annyit mondunk, hogy a Capcom sorozata iránti megszállottság nem véletlenül változtat zombivá több millió gamert.



MIGHT & MAGIC HEROES VI: SHADES OF DARKNESS Színjáték

ÉRTÉKELÉS **78%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Virtuos**

A magyar Black Hole által fejlesztett Might & Magic VI majdnem annyira megosztotta a több évtizedes múltra visszatekintő sorozat rajongóit, mint annak idején a negyedik rész. Sok dolog változott, a derék honfiak szembe mertek menni a széria trendjeivel, az eredmény pedig egy kifejezetten sokrétű és jól összerakott TBS lett – már ha túl tudtuk tenni magunkat a tengernyi programhibán. Bár a játék nem hozott milliókat, szerencsére a Ubisoft nem feledkezett meg azokról, akik beruháztak rá, és felkérte a Virtuos csapatát, hogy hegesszenek önállóan is futtatható kiegészítőt a Heroes VI-hoz. Az eredmény egy kifejezetten kellemes csomag lett, ami új frakciót (Dungeon), sárkányokat, 30-40 órányi kampányt (ez Heroes-szinten szódával elmegy), mi több, oldalanként eltérő városképet hozott – el se hinnétek, hogy ez utóbbi hiánya az alapjátékból, bár apróságnak hangzik, mennyi hisztis kommentet szült a rajongói fórumokon. A Shades of Darkness ajánlott vétel, akkor is, ha a Heroes VI annyira nem jött be.

Nézünk, mint a moziban THE SIMS 3

ÉRTÉKELÉS **88%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **The Sims Studio**

]{redenc kollégánk már az újesztendőt is az örök kárhozat jegyében kezdte, hiszen ebben a hónapban is kénytelen volt letesztelni egy Sims 3 kiegészítőt - nem is lehetne hát jobb alkalom ennél az alapjáték ajánlásához a Top5 rovatban! Habár az érte elkért összeg a kora fényében meglehetősen bátor, de tényleg elképesztően sok játékórát nyújt már önmagában is, hát még ha valaki eladja a kevésbé fontos szerveit, és a befolyt összeget az ezernyi bővítmény megvásárlására fordítja. Talán csak a Train Simulator rendelkezik annyi DLC-vel, mint a Maxis egykoron mindenki által istenített babaháza, és ha az Electronic Artson múlik, hát akkor az ősszel megjelenő The Sims 4 esetében újra kiadják ugyanezeket, természetesen egyenként. Titkon azért reméljük, hogy ezúttal nem kell majd otthagyni egy nagyobb család több éves fizetését ahhoz, hogy egy komplett, minden fontos elemet és extrát tartalmazó Sims-epizód kerülhessen a polcra.

RISEN 2: DARK WATERS Zsebkalóz

ÉRTÉKELÉS **65%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Deep Silver** FEJLESZTŐ **Piranha Bytes**

Az Assassin's Creed IV megjelenésekor sokan fellélegeztek, amiért egy jó kalózos programot kaptak, pedig az igazság az, hogy a német Piranha Bytes (amely a klasszikus Gothic-sorozatot is készítette) már korábban kipróbálta magát a tengeren. A Risen 2: Dark Waters története szerint a Névtelen Hősnek újabb világmegmentő feladattal kell farkasszemet néznie: Mara, a tengeri titán megorrolt az emberiségre, a megállítására alkalmas egyetlen fegyver pedig négy kalózkapitány birtokában van. Ahhoz, hogy megszerezzük, magunknak is tengeri kutyává kell válnunk, hogy aláváló legénységünk kíséretében, a hét tengert behajózva, megannyi rejtélyes szigetet felfedezve átéljük a Gothic-játékok örökségének is felfogható Risen 2-t. Van azonban egy apró gond: a játékban nem kapott aktív szerepet a hajózás, szóval csak elméletben vagyunk kalózok, minden más olyan, mint a Gothicokban volt, beleértve a brutális nehézséget is. Ez van, aki többre vágyik, vegyen Black Flaget, noha ahhoz nem jut hozzá ennyiért.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Call of Duty 2: Game of the Year Edition (2990 Ft), Cities in Motion 2 (2990 Ft), Borderlands 2: Game of the Year Edition (6990 Ft), Civilization V (4990 Ft), Dirt Showdown (1990 Ft)

SIM CITY

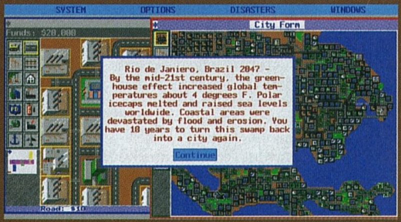
[IRTA STÖKI] **Megjelent a SimCity: Cities of Tomorrow, amivel még nehezebbé vált nyomon követni, hogy voltaképpen hány játék címében szerepel a Sim szó, melyik melyiknek a folytatása vagy spinoffja. Egy pont biztos: a kezdet, az 1989-es SimCity. Elevenítsük is fel ezt az örök klasszikust!**

A SimCity alkotója Will Wright volt, ezt mindenki tudja, az viszont már kevésbé közismert, hogy a története bő öt évvel a megjelenése előtt kezdődött, egy másik játékkal. Méghozzá az első olyan játékkal, aminek Wright volt a tervezője – ez volt a Raid on Bungeling Bay című opusz, amit az akkor még ismeretlen fejlesztő a Brøderbundnak készített. A program egy aránylag egyszerű, felülnézetes lövöldözős játék volt, amiben egy helikopterrel kellett lerombolni a címszereplő gonosz Bungeling birodalom városaiban található gyárakat. A városokat Wright elég alaposan megtervezte utakkal, lakóépületekkel és egyéb létesítményekkel, és írt is egy szerkesztőprogramot, amivel könnyen összedobhatta a pályaként szolgáló településeket. Aztán ahogy haladtak a befejezés felé, a fejlesztőlegenda azt vette észre, hogy jobban szórakoztatja a szerkesztőszoftver, mint maga a lövöldözés. Így indult minden.

SCHENGEN 2.0

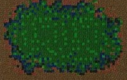
Wright kitalálta, hogy a városépítgetést talán mások is élveznék, és azon melegében, 1985-ben meg is írta a SimCity alapjait, akkor még Commodore 64-re. Aztán házalni kezdett a kiadóknál az ötlettel, de évekig falakba ütközött. Egyetlen cég sem bízott abban, hogy sikeres lehet a játék, amiben nem volt végcél, nem lehetett „megnyerni". Még a Brøderbund is lepattintotta Wrightot, így a fejlesztőnek nem maradt más lehetősége, mint saját céget alapítani (ebben egy barátja, Jeff Braun segített neki). A játék kedvéért létrehozott Maxis 1989-ben adta ki a SimCityt, a közben eltelt évekre való tekintettel először Amigára és Macre, majd később C64-re és PC-re.

Egy ideig úgy tűnt, hogy a tamáskodó kiadóknak lesz igazuk, mert a program nem kezdett valami fényesen. Aztán egy Newsweek-cikk meghozta az áttörést, a szaklapok egymásra licitálva írogattak a digitális városfejlesztési osztályról, dicsérve azt, hogy az ember mennyire szabadon kiélheti a kreativitását a játékban. Ugyan a Brøderbund javaslatára került pár rögzített pálya (valamilyen katasztrófával vagy társadalmi problémával sújtott város) is a kínálatba, de a SimCity lelke mégiscsak az volt, hogy a felhasználó vesz egy háborítatlan pixelterepasztalt, aztán felhúz rá egy erőművet, pár lakóházat, gyárat, ezeket utakkal összeköti, később jöhet tűzoltóság, rendőrség, stadion, és így tovább, amíg egy prosperáló, élő város nem virít a monitoron. (Aztán szabadon ereszti Godzillát a belvárosban.)



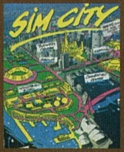
A SimCity által elképzelt jövő egyáltalán nem áll távol a modern idők jóslataitól: 30 év múlva lehet, hogy tényleg víz alatt lesz Rio de Janeiro!

Az előre felépített városok által nyújtott kihívás még mindig sokaknak okoz álmatlan éjszakákat



TOM KANE VÍZIÓ

Ezek az alapok a későbbi folytatásokban is vissza-visszaköszöntek, a Sim pedig a játékvilág egyik legsikeresebb brandje lett, mert Wright nem igazán fogta vissza magát, hogy kiaknázza a három betű jelentette (nyilván részben anyagi) lehetőségeket. A SimCity-folytatások mellett volt a Föld kialakulását feldolgozó SimEarth, az élővilággal játszadozó (és akár a későbbi Wright-játék, a Spore elődjének tekinthető) SimLife, a gazdálkodó SimFarm, egy hangyaboly életét megvillantó SimAnt, és még lehetne sorolni a mutációkat a SimTowntól a SimGolfon át SimCopterig – majd az egészre a The Sims sorozat tette fel a koronát. De akármilyen Simek jönnek még a következő években, a legelsőnek mindig lesz helye a szívünkben.



ADATOK

KIADÓ
Broderbund

FEJLESZTŐ
Maxis

KIADÁS ÉVE
1989

PLATFORMOK
Commodore 64, DOS, ZX Spectrum, Amiga

Tiltott videók

[ÍRTA **STÖKI**] **A 2013-as év egy hangos botránnyal ért véget a játékvilágban: a YouTube új szűrőrendszere videojátékos témájú csatornák készítőinek százait bőszítette fel, némileg joggal. Lehet, hogy nemsokára már nem a YouTube-on fogjuk nézni a végigjátszásokat, ha elakadunk egy játékban?**

Vannak szerencsések, akik meg tudnak élni abból, hogy játszanak. Például a több százezres, vagy inkább milliós nézettséggel rendelkező videojátékos YouTube-csatornák gazdái. Ők gyakran a legújabb játékokat tolják videóikban, közben kommentálják a történéseket, és látszólag ez mindenkinek jó. A csatorna készítőjének azért, mert a hirdetésekből pénzt kap, a YouTube-nak azért, mert az ilyen csatornák növelik a nézettséget, a termék kiadójának azért, mert ez neki ingyen reklám (milliók foglalkoznak a portékájával, és ez egy fillérjébe se kerül). És persze a nézőknek is jó – még nem is kell feltétlenül szórakoztatónak lennie az adott csatornának, néha az is elég, ha a „Let's Play" keretein sem mutat túl. A végigjátszás-videók között pedig bármikor meg lehet nézni, hogyan kell továbbjutni abban a játékban, amiben éppen elakadtunk.

Egyértelműen nem működik az automatizált rendszer, a Google mégsem tesz ellene semmit.

Most úgy tűnik, hogy a jövőben kicsit korlátozottan fogyaszthatjuk majd az efféle médiatartalmakat. A videomegosztó üzemeltetői ugyanis december közepén olyat húztak, amivel igencsak elrúgták a pöttyöst pár száz (vagy inkább pár ezer) YouTube-csatorna készítőjénél. Mintha azt mondták volna nekik: „Videózgatunk, videózgatunk? Más szellemi termékével szórakozgatunk? Aztán még pénzt is kapunk érte? Ennek vége, pajtikám." Történt ugyanis, hogy a játékvideók készítői figyelmeztetéseket kaptak a YouTube-tól, miszerint egyes videóik szerzői jogot sértenek. A felszólítás rögtön figyelmeztető lövés formájában érkezett: többek csatornáit, anyagait letiltották, sőt a YouTube azt is közölte, hogy egyes videók reklámbevételeit a vélt szerzői jogsértés kompenzációjaként a jogsértést elszenvedő félnek fogják átutalni.

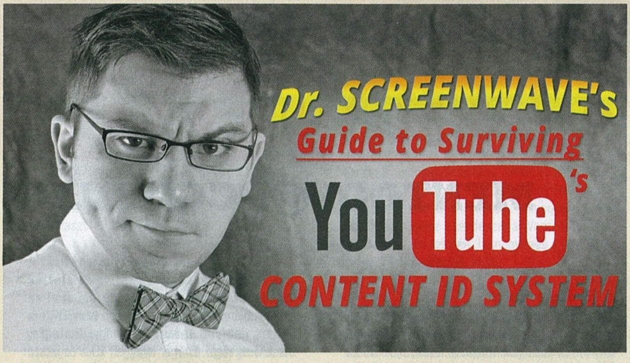
JOGVÉDETT SZIRÉNÁZÁS

Az eseményre természetesen felbolydultak a szaklapok, közülük is a Kotaku vitte a prímet a sztori figyelésében, több ismertebb játékcsatorna készítője nyilatkozott a portálnak. Volt, aki egyenesen a megélhetése elleni támadásnak vette a YouTube lépését, más azt mondta, érti a szándékot, de a kivitelezés elfogadhatatlan. Ezt az álláspontot aztán elég sok olyan példa erősítette, amin már csak kínjukban röhögtek az érintettek. A tartalomszűrést a YouTube-nál ugyanis algoritmusok végzik el, és ezek bizony hibáznak. Megtörtént, hogy egy felhasználó a saját maga által írt BASIC-programról készült videó miatt kapott ejnyebejnyét, egy másik júzer videójában pedig a buta algoritmus a GTA V egyik autószirénájába „hallott bele" egy dzsesszdalt. Az sem volt egyedi eset, hogy a rendszer olyan videóra is lesújtott, ami a Creative Commons („Kreatív Közjavak") megegyezés szerint felhasználható zenét használt.

A fő gond ugyanis a zenékkel van, ez hamar kiderült. Egyrészt a kapott levelekből, másrészt azért, mert sok játékkiadó úgy kommentálta az eseményeket, hogy ezt az egész letiltósdit nem ők kezdeményezték. Sőt, többen siettek közleménybe foglalni, hogy az ő játékaikról márpedig lehet videókat csinálni – ezt a tábort erősítette például a Ubisoft, a Capcom, a Naughty Dog és a Valve is. Az a tény, hogy ehhez képest zenei oldalról más szervezetek (például a brit BAFTA) panaszkodtak ugyanezen játékvideók miatt, azt mutatja, hogy az egyes piaci szereplők szerzői jogi kérdésekben nem igazán működnek összehangoltan (és akkor nagyon finoman írtam körül azt a bilit, amit a YouTube-balhé kiborított). A gyors mosakodásnak is megvan az oka, ugyanis már az év elején is volt egy hasonló szituáció, mikor egy nap a Nintendo úgy döntött, hogyha ezentúl bárki a világon akár egy másodpercet is mutat valamelyik játékukból egy YouTube-videóban, onnantól fogva minden egyes cent őket illeti – vagyis ezzel kvázi ellehetetlenítették az összes videokészítőt, legyen szó amatőr vagy profi alkotóról. Mondani sem kell, ennek elsősorban nem ők fogják meginni a levét (bár azért itt több ezer dollárról is szó lehet), hanem a Nintendo, hiszen a YouTube-anyagok mindig is rengeteg potenciális érdeklődőt tereltek a vásárlás felé, ha pedig ennek teljesen vége szakad, akkor lehet, hogy nem fognak annyira szárnyalni a nagy N szoftvereinek eladásai. Ez igazán a Wii U-nak fájhat, a gépnek, ami a kiadása óta már beleállt a földbe, és a Nintendónak inkább bemutatók, ajánlók gyártását kellene szorgalmaznia, és nem azok tiltását…

A HAZAI HELYZET

A problémába természetesen magyar felhasználók is belefutottak. A GSO-nak megszólalt a



legnagyobb magyar YouTube-csatorna, a Pingvinharcos készítője, Sirius, aki elmondta, hogy ugyan ő nem kapott levelet – valószínűleg azért, mert nagyrészt indie játékokkal foglalkozik –, de a nemrég indult GameDayIroda (a Hollywood Hírügynökséget futtató Szirmai Gergely új projektje) bizony érintett.

A YouTube (illetve az azt üzemeltető Google) később közleményben reagált a sok kritikára. Ebben általános sajnálkozás mellett kiálltak a videomegosztó tartalomszűrője mellett, és igyekeztek olyan színben feltüntetni a problémát, mintha az csak néhány felhasználót érintene, és olyan tippeket adtak a szabályokhoz való igazodáshoz, minthogy használjon mindenki nyílt licencű zenét, vagy szimplán tekerje nullára a videojátékok menüjében a hangra, zenére vonatkozó kapcsolókat... Hangsúlyozták továbbá, hogy a jó eséllyel problémás videókat lehet ellenőriztetni, a jogtalanul letiltottak miatt pedig fellebbezni. Ez a két lehetőség valóban él, csak épp gyakran napokig, rosszabb esetben hetekig is eltart, mire a YouTube rendszere ellenőrzi a beküldött videót, ami híreket tartalmazó anyagoknál nem túl jó, és a fellebbezés még ennél is tovább tarthat.

HELLÓ, GOOGLE, ÉS A FAIR USE?

A történteknek mindkét oldalon több tanulsága van. A videocsatornák készítői számára a legfontosabb talán az, hogy bizony nem árt tisztában lenniük azzal, hogy a felhasznált videóban mit tehetnek meg a törvény szerint és mit nem. Átvett anyagok (akár előzetesek) esetében is utána kell nézni a felhasználási feltételeknek, akármennyire is idegőrlő tud ez lenni. Persze a logikus gondolkodás itt nem mindig vezet célra, mert a szerzői jogvédők hajlamosak átmenni védjegytrollba.

A YouTube pedig gondolkodhatna kicsit a fair use-ról – ez az Egyesül Államok szerzői jogi törvényének egyik passzusa, ami bizonyos esetekben lehetővé teszi a szerzői joggal védett anyagok engedély nélküli felhasználását. Gyakorlatban ez annyit jelent, hogy ha csak rövid, esetleg más kontextusba helyezett részleteket használok fel egy műből (például felolvasok egy könyvből, vagy bevágok egy félperces mozirészletet egy hosszabb videóba), nem kell egyeztetnem az adott mű alkotóival. A bírósági tárgyalásokon állandó vita, hogy mi fér bele a fair use-ba és mi nem, de hogy a szűrőrendszer ebből a szempontból túl szigorú, az nem vitás, mert pár másodperces részletek miatt is pattogott már néhány embernél. A YouTube azon is elgondolkodhat, hogy mennyire szerencsés üzletpolitika egy évek alatt kialakult szokásjogot – ami ráadásul a jelek szerint sok kiadónak meg is felelt – megbolygatni. Nyilván nem fenyegeti tömeges elvándorlás a YouTube-ot, de az új csatornák indítói ezek után talán körülnéznek, hogy van-e szabadabb videomegosztó, mielőtt alapértelmezésben rohannának a legnagyobbra (én legalábbis biztosan körülnéznék).

És még egy kérdés, amit az eset felvet: mennyire számít hozzáadott értéknek a játszás maga? Filmnél ilyen kérdés nem merül fel, de a videojáték interaktív média: a YoutTube-videókban az a sok ellenfél nem hal meg magától, az a sok titkos helyszín nem fedezi fel magát, az a sok achievement nem nyílik meg csak úgy. A válasszal eddig adósok voltak az iparági szereplők – most úgy tűnik, nem halogathatják tovább a reakciót.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

STARCRAFT: BROOD WAR

➲ Sziasztok, gurusok!
A zerg hadjárat második missziójánál tartok. Hogyan kell elvinni a chrysalist?

Kijelölsz egy drone-t és jobb egérgombbal rákattintasz a chrysalisra, ekkor a drone felveszi, és lehet mozgatni a kettőt együtt – persze csak óvatosan a támadóék mögött...

SKYRIM

➲ Üdv! Az a problémám, hogy nem tudok követőt felfogadni, ha bárkit kérdezek, mindig azt mondják, hogy van már velem valaki.
A követőket befolyásoló modok:
- Ultimate Follower Overhaul
- My Home is Your Home
- valamint costum modok
Ezek egyike sincs már aktiválva, mégse lett jó, sőt, ha aktiválom az UFO-t, akkor a párbeszédopció meg se jelenik. Előre is köszi! ➲ SKILLREXHARD

Az UFO-nál fel van jegyezve, hogy Cicero (Dark Brotherhood) életben hagyása bugokat okoz, konkrétan pont a párbeszédopciók tűnnek el. A „van már követőd" ügyben pedig két dolgot tudok elképzelni: vagy a Companion küldetéslánc még aktív nálad – ugye ilyenkor azt hiszem Vilkast/Farkast kijelöli a gép követőnek, és amíg le nem zárod a dolgot, ez így is marad. Vagy tényleg van követőd, csak éppen beragadt valahová – itt meg talán néhány fast travel segíthet, és előbb-utóbb megjelenik az oldaladon. Persze az is lehet, hogy egyszer valamelyik társnak kiadtad a „Várj itt!"parancsot, mondjuk épp a házadban, úgyhogy ott is körülnéznék...

DEPONIA

➲ Hali! Az a gondom, hogy megvettem a Steamen a Deponiát, de szörnyen szaggat akármilyen low-ra viszem a felbontásokat. A menüben viszont a Full HD-s felbontást nem bírom átállítani 1440x900-ra, mert az mondja a játék, hogy indítsam újra a játékot, és utána működni fog, de semmi. A legfrissebb driver is fent van. Itt a konfigom, hátha esetleg ebben van a hiba: Radeon HD 6670, Intel Pentium Dual CPU E2140 @ 1.60 GHz, 3 GB DDR2 RAM. Köszi a segítséget! ➲ SKANROX

A felbontást a visszajelzések szerint csak akkor engedi átállítani, ha a játék setupjában a Full screen opció elől kiveszed a pipát. A laggolást pedig állítólag tényleg megszünteti az újabb Catalyst driver, úgyhogy én azért tennék még egy próbát a http://tinyurl.com/m3655pm oldalon.

BATTLEFIELD 4

➲ Üdv megint csapat!
Korábban már írtam a Battlefield 4-gyel kapcsolatban, viszont most akadt egy másik probléma. Mivel a Win 7-em újra lett telepítve, ezért újra kellett raknom a játékot. Az Originen keresztül töltöttem le és telepítettem. Fel is ment minden, de mikor indítanám a játékot, ezt írja ki: Érvénytelen licenc. Okkód: Missing DLL: [MSVCP110.dll] Error: 0xC1. Na, ezután fogtam magam, letöltöttem ezt a dll-t, és szó szerint a játék főkönyvtárán belül minden mappába bemásoltam. Semmit nem ért, mert ugyanúgy ezt a hibát írta ki. Ezután letöröltem a játékot, az Origint és a BattLogot is. Újraraktam mindent a DVD-ről, újra ez a hiba, újra bemásoltam minden mappába ezt a dll-t, és még mindig ez a hiba jön ki. És ennyi lenne. Remélem, tudtok segíteni!
Üdvözlettel: ➲ SMETY

A BF4 telepítési könyvtárában keresd meg az _Installer nevű mappát, azon belül vc -> vc2012Update3 -> redist könyvtárba navigálj el, és a vcredist_x64.exe-t telepítsd (az x86 a 32 bites verzió). Amúgy az említett dll fájl helye nem a BF4 könyvtárban, hanem a C:\Windows\System32-ben lenne.

➲ Sziasztok, gurusok!
Egy olyan gyors kérdésem van a fent említett játékkal, hogy láttam egy videóban egy ilyen kis kézből indítható hobbirepülőt (SUAV), és amikor raknám be a játékba, akkor kell neki egy kitüntetés: a „Safe Raiding" nevű, és ennek a megszerzéséhez megvan minden kritérium (10-es szint, China Rising kiegészítő). De kell még neki egy olyan is, hogy „Get a kill with the bombing raid", de ezt nem értem, hogy pontosan mire érti. És ez a kérdésem, hogy ez mi akarna lenni? Előre is köszönöm! ➲ PETI

A China Rising pályákon van egy sárga konténer (kerekeken), ami úgy néz ki, mint valami mobil kommunikációs központ, parabolaantenna van a tetején stb., és általában a térkép közepén található. Na, ez lényegében egy böszme nagy „távirányító", és amikor a bombázás elérhető, akkor egy repülőgép ikon jelenik meg rajta, be lehet menni, aztán távirányítással bombázni. Itt kell egy darab kill.

CALL OF JUAREZ

➲ Szia!
Az a gond a játékkal, hogy feltelepítettem, és a Starforce kéri, hogy indítsam újra a gépet, eddig oké, de utána újra kéri, és inkompatibilitás miatt nyavalyog. Valami megoldást szeretnék kérni (amúgy Windows 7-et használok).

Frissíteni kell a Starforce védelemhez tartozó drivert, a letöltési link pedig a következő: http://tinyurl.com/m47mb

BATTLEFIELD 3

➲ Tisztelt PC Guru!
Az a problémám, hogy ugyebár van az XBOW Scoped, és ehhez az van kiírva, hogy:„Go to play Close Quarters". Én már legalább 10 órát játszottam vele, és nem kaptam meg. Remélem, ti tudtok segíteni. A válaszotokat előre is köszönöm.
➲ GB1213

Először a Sticks and Stones assignmentet kell teljesíteni, ekkor kapod meg az XBOW-ot – ehhez nyerj meg 3 kört a Scavenger játékmódban. A távcsöves verzióhoz (XBOW Scoped) pedig 150 méternél messzebbről kell kiosztanod fejlövéseket a következő fegyverfajtákkal: sniper rifle, assult rifle, carbine.

RED FACTION: ARMAGEDDON

➲ Sziasztok!
Az a problémám, hogy van az a rész, amikor a gondolát aktiválni kell. Jön pár szörny, és elvileg a jármű, amit kísérek, fel kellene, hogy guruljon szépen arra a szállítószerkezetre. Na most, van egy kis bibi, ugyanis fel van csukódva az ajtaja, és egyszerűen nem bír rámenni! Próbáltam mindenfélét csinálni, tolat-nekimegy, tolat-nekimegy, és semmi. Valahogy le lehet nyitni esetleg?
Válaszotok előre is köszönöm szépen!

A kapcsoló a falon megvolt? Azt hiszem ez a nyitja a dolognak, szó szerint. A http://tinyurl.com/o2awxa6 videó elején látható is az ominózus jelenet.

PAINKILLER HELL & DAMNATION

➲ Sziasztok!
Dávid vagyok. Tudnátok nekem segíteni a Painkiller Hell & Damnation játékban, hogy hogyan kell legyőzni a vízi szörnyet? A választ előre is köszi!

Arra a behemótra gondolsz, amelyik a mocsárban tanyáz? Nos, gyanítom, hogy ha kitartóan pumpálod bele az ólmot, az is elég, de sokkal hatékonyabb, ha a felbukkanó gázbuborékot célzod, magyarul, az útjába eső félgömbszerű kitüremkedéseket robbantsd fel a megfelelő időzítéssel (pont, amikor odaér). Egy idő után ettől majd megdöglend.

BATMAN ARKHAM CITY

➲ Szia!
Elakadtam a Batman AC játékban, és a segítséged

kérem. A feladat, hogy Pingvin elrabolta Mr. Freeze barátunkat. Pingvin Batmanre uszította a csatlósait, és így legyőztem a Titánnal felszerelt haverjait egy arénában. Kinyitottam a kapcsolón az egyetlen kijáratot, ami egy lifthez vezetett. A liftet az elektromos robbanótöltet nevű eszközzel kellene felvinni az emeletre, de nem megy, nem indul el az a nyomorult lift. Mi lenne itt a teendő? A Batman AC verzióm steames, GOTY Edition, és egyedül a magyarítást raktam rá.
Köszi a választ!

A távirányítású elektromos töltetből kétféle polaritású van (ezért lehet pl. fel és le is mozgatni elektromos motorokkal meghajtott dolgokat, lásd épp a lift előtt a földön lévő berendezés). Alapból azt hiszem, ez a fegyver a jobb egérgombbal céloz, és a bal egérgombbal lövi az egyik fajta töltetet, a másikat pedig a Cape Stun funkcióval (középső egérgomb vagy a Q). Nos, a liftben a második verziót kell használni a panelen. Amennyiben felértél, a robbanógélre lesz szükség.

HALF-LIFE

➲ Helló, PC Guru!
Van egy olyan kérdésem a fent említett játékkal kapcsolatban, hogy elértem addig a részig, hogy fel kell szedni egy feszítővasat, és amikor odaérek, kilép a játék. A kérdés: így most mit csináljak?

A játékban a beállításoknál, a Video címszó alatt a render mode-ot állítsd OpenGL-re.

PSN

➲ Szia, Tika!
Nemrégiben édesanyám végre megengedte, hogy használjam a bankkártyáját internetes fizetésre, abban az esetben, ha nem vesznek le többet, mint amennyit állítanak. Megvettem vele a Humble Jumbo Bundle-t, amivel együtt egy PayPal fiókot is létrehoztam. Na, most kijött a Terraria PS Vitára, de mivel eddig csak feltöltőkártyákat használtam, ezért nem volt beregisztrálva bankkártya. Gondoltam, akkor csináljunk egyet. Hát mindig volt valami baja, és a SEN oldalon már majdnem beregisztrálta, amikor a lakcím beírása után visszadobta, hogy írjak be egy érvényes bankkártyaszámot. Szóval, ha jól értelmezem, akkor régiózár van a fiókon! Nem fizethetek magyar bankkártyával? Találtam PayPal fizetési módot is, de az se jobb. Nem lehet beállítani, hogy mennyit akarok utalni csak 5, 10, 15, 20, 30, 50, illetve 119,36 fontot lehet utalni. Szóval tényleg régiózáras a SEN, vagy én értelmezek valamit rosszul?

Így van, régiózáras. A bankkártya esetében például csak az adott ország kártyáit fogadja el a rendszer (ahová az account címezve lett). Nyilván nem magyar accountod van, és emiatt nem tudod a kártyát beregisztrálni. A feltöltőkártya régiója sem mindegy, ahogy a Paypalra is ez a szabály vonatkozik. A UK/US accountok esetében az American Express kártyák elvileg működhetnek, de nem ez a legolcsóbb/legegyszerűbb út, hanem a feltöltőkártya.

EU4, WARCRAFT 3

➲ Hali, Tika!
Rögtön a közepébe vágok. Mivel eddig még sohasem magyarosítottam (eddig nem volt rá szükség), van egy kérdésem ezzel kapcsolatban. Az Europa Universalis 4 eredeti, steames változata van meg, ha beraknék egy magyarosítást, akkor az belezavarna valamibe, pl. Steambe vagy a játékba? Ha nem, akkor légy szíves adj egy linket egy jó magyarosításhoz. Továbbá ugyanez a kérdésem a Warcraft 3-mal kapcsolatban is, és szintén, ha nemleges a válasz, akkor egy linket szeretnék kérni.
Üdvözlettel: ➲ DÉNES

Jellemzően a nyelvi fájlok nem szoktak bekavarni a steames játékok lelki világába. Az EU4 esetében azonban még nem készült el a magyarítás, így itt nincs is miről beszélni (még). Ezt a fórumot tessék figyelni: http://tinyurl.com/m54mh3b, ha megjelenik bármilyen béta, stb., akkor itt biztosan hírt adnak róla (mostanában várható egyébként). A Warcraft 3 esetében viszont jó hírrel szolgálhatok, nagyon profi, tökéletes nyelvi fájlok találhatók az alábbi webcímen: http://tinyurl.com/npwvxen

NFS UNDERGROUND 2

➲ Sziasztok, gurusok!
Fel szeretném tenni a gépemre a kérdéses játékot. Milyen beállításokkal futna el?
A gépem:
Intel Pentium 4 1.5 GHz
Nvidia Vanta videokártya
640 MB RAM
Megköszönném, ha válaszolnátok!
Ui: Király a PC Guru!

Úgy emlékszem, hogy a Vanta az a Riva TNT 2 butított verziója volt, és még a GeForce 2 előtti generáció tagja. A hivatalos gépigény pedig azt mondja, hogy az Underground 2-höz 32 MB-os GeForce 2 kártya vagy annál jobb kell. Így aztán abban sem vagyok biztos, hogy elindulna, sőt inkább az a valószínű, hogy nem – pedig a CPU és a RAM elegendő lenne.

PS VITA

➲ Kedves Tika!
Van egy PS Vitám, amin nem tudom elérni a PSN-t, ugyanis azt állítja, hogy rossz a jelszó. Tegyük fel így van, de ezen felül (a saját ostobaságomból) nem tudom azt a születési dátumot, amit megadtam. Ha van remény arra, hogy használhatom a készülék ezen rendszeréhez kötött funkcióit, légy szíves, írd meg.

**Van remény, csak ugye mivel a főbb azonosítók hiányoznak, ezért mondjuk úgy, hogy igénybe kell venni a telefonos segítséget. A jelzett időpontban hívd fel a következő számot (PS VITA magyar Sony support): +36 1 814 4800 (munkanapokon 11:00-20:00 között)
Vélhetően a következő adatokat fogják kérni:
Online ID – PSN azonosító
Sign-in ID (email address)
– PSN-hez tartozó email-cím
Console serial number
– a konzolod sorozatszáma.**

FAR CRY 3

➲ Sziasztok!
Szeptemberben megvettem a Far Cry 3-at PC-re, elkezdtem multizni, és 20 mp múlva bedobta: Host migration is progress, majd kirakott a játékból. Gondoltam akkor, hogy ez egy kezdeti hiba, de még a mai napig sem működik. Mi lehet a megoldás?

**A host migration is progress azt jelenti, hogy az adott játékot indító személy (host) kilépett a rendszerből, vagy megszakadt vele a kapcsolat, így aztán a host szerepét elvileg automatikusan átrakja a rendszer egy másik játékosra, s épp ez a folyamat zajlik, hogy mehessen tovább a játék. Elvileg a Ubisoft FC3-hoz kiadott javításai között volt olyan, ami a folyamat közben fellépő hibákat orvosolta, ám a neten elszórva még mindig látni egy-két emberkét, akiknél ez a gond fennáll, de megoldás meg nincs.
Egyetlen épkézláb javaslatot találtam: router újraindít, majd a Parancssorba a következő utasításokat kellene begépelni:
ipconfig /release
ipconfig /renew
ipconfig /flushdns**

PROJECT ZOMBOID

➲ Szia/Sziasztok!
Az említett játékkal van egy-két problémám. Egyszerűen nem tudok rájönni, hogy a sörétest, a pisztolyt, illetve (ha van) olyan fegyvert, amit nem találtam meg, hogy hogyan kell betölteni, ill. lőni velük. Azt már kipróbáltam, hogy a töltény közvetlen a zsebemben van, és betettem a secondaryba, de egyik sem működött, csak az idegesítő kattogás lett továbbra is az eredménye (a fegyver persze végig a kezemben volt, és a hozzá illő tölténnyel próbálkoztam: shotgunShell-shotgun, 9X19-pisztoly).
Válaszodat/válaszotokat előre is köszönöm!
➲ _DESSEF_

Nem játszottam még a játékkal, de a leírás szerint, a main, vagyis a legfelső slotba kell tenni a fegyvert, a tárat/lőszert meg alá, és az R billentyűt nyomni folyamatosan. Mondjuk pisztoly esetén bonyolultabb, mert először R-rel csak a tárat veszi ki, és ezután csak a tár marad a main slotban, ekkor újra az R-t kell nyomva tartani, amíg a töltények a tárba kerülnek, aztán a pisztolyt vissza-tenni, és R-rel be lehet helyezni a fegyverbe a tele tárat.

NFS RIVALS

➲ Sziasztok!
Van egy olyan játékom, hogy NFS RIVALS. Fel akarom telepíteni, de azt írja, hogy: Az alkalmazás nem tudott megfelelően elindulni (0xc000007b). Az alkalmazás bezárásához nyomja meg az OK gombot.
Szóval ezt írta ki, és nem tudom, mit csináljak. Kérlek, segítsetek! Köszönöm előre is!
➲ FERI

A játék könyvtárában a \Need for Speed(TM) Rivals__Installer\vc\vc2012Update1\redist helyre látogass el, és innen telepítsd a Visual C++ frissítését, mert valószínűleg az hiányzik.

Megérkezett a Radeon R7 260

TERMÉK NEVE **RADEON R7 260** GYÁRTÓ **AMD** MEGJELENÉS **2014 JANUÁR** ÁR **30 EZER FORINT KÖRÜL**

Az AMD késve bár, de válaszolt az Nvidia alsó-középkategóriás kihívására. Az AMD Radeon R7 260 ráadásul igazi telitalálat a 30 ezer forint körül alakuló szegmensben, teljesítménye és baráti ára akár az év eleji hardverszezon sztárjává is teheti ezt a VGA-t. Az R7 260 természetesen nem összekeverendő a már tavaly ősz óta piacon lévő R7 260X-szel, noha annyi közös van bennük, hogy a 260 a 260X gyengített változataként értelmezhető. A Bonaire cGPU-n alapuló videokártya 128 bites memóriabusszal, 768 shader részelemmel, 40 textúrázó egységgel és egész apró mérettel indul harcba a vásárlók kegyeiért. Technikai adatait tekintve 1 GHz-en ketyeg és 1 GB-nyi, 6 GHz-en járatott GDDR5 memóriát használ – elméletben a legtöbb új játékot is elbírja a hátán, de persze muszáj lejjebb venni a grafikai részletességet, ha stabil képfrissítési sebességre vágyunk. A kártya különlegessége, hogy akár hatmonitoros Eyefinity konfigurációkat is meghajt 4096 x 2160-as felbontás mellett, ami egy munkára használt gép esetében nagyon jól jöhet (még úgy is, hogy grafikus feladatokra nem ez a legjobb célhardver). A gyártó büszkén emlegeti még a Mantle API-t, a TrueAudio technológiát, és persze azt a tényt, miszerint az R7 260 már DirectX 11.2-es megoldásokat is ismer. Ugyan csúcsteljesítményt kár várni tőle, az amerikai startár mindössze 109 dollár, ami nálunk a fent már emlegetett 30 ezres kategóriába csúsztatja a VGA-t. Belépőszintű gamer-PC esetében nagyon jó választásnak tűnik az AMD terméke.

Óriási görbetévé az LG-től

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT** GYÁRTÓ **LG** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

Sajnos megint úgy jött ki a lépés, hogy a lap leadása egybeesett a Los Angeles-i CES-sel, így az ott látható újdonságokról csak februárban tudunk beszámolni. Addig is álljon itt egy példa arról, hogy mi várható a kiállításon: az LG a múlt hónapban bemutatott görbetévé koncepcióját a következő fokozatra kapcsolja, és kiállítja a hajlított képernyőjű, 105 hüvelykes OLED-készülékét, mely a 21:9-es képaránynak hála 5210 x 2160-as natív felbontással büszkélkedhet majd. Brutális? Az bizony, a nyers technikai adatokon túl mindössze a televízió ára lesz félelmetesebb. Erről, illetve a várható premierdátumról csak a CES után tudunk majd részleteket mondani, addig is lehet csodálkozni a mellékelt képen.

A németeknél betilthatják a HTC-t

A Nokia és a HTC harca már legalább olyan legendás, mint az Apple kontra Samsung háború. A finn cég (amely tavaly óta a Microsofté) évek óta támadja a HTC-t ilyen-olyan szabadalomsértési perekkel, most pedig a müncheni bíróság igazat is adott a Nokiának: egy egyelőre nyilvánosságra nem hozott, de a Beam nevű funkcióval kapcsolatos ügyben marasztalták el a HTC-t, melynek One családja tiltólistára kerül Németországban, amennyiben a szóban forgó funkciót nem kapcsolják ki szoftveresen a HTC mérnökei.

htc one

Google Glass – Valósidejű arcfelismerés

TERMÉK NEVE **GOOGLE GLASS** GYÁRTÓ **GOOGLE** MEGJELENÉS **2014** ÁR **1500 DOLLÁR ALATT**

A Google Glass egy csomó olyan dolgot tud, amire még a Google vezető mérnökei sem gondoltak korábban. A Facial Network nevű külsős fejlesztőcsapat például előcsalta az androidos okosszemüveg egyik rejtett trükkjét, a valós idejű arcfelismerést. A programozók egy, jelen pillanatban épp bétatesztelési fázisban leledző applikáción, a NameTagen dolgoznak, ami nem kevesebbet ígér, minthogy automatikusan elénk tárja annak az embernek a közösségi oldalakon található adatait, akit nézünk – igen, a szemüveg az illető arcvonásai és a feltöltött fényképek összevetése segítségével képes erre. Döbbenetes, nemde? Már tényleg egy karnyújtásnyira vagyunk a Terminátor-filmek mindent elemző „intelligens tekintetétől".

Az Intel nagy terve 2014-re: Jöjjenek az olcsó tabletek!

TERMÉK NEVE **INTEL** GYÁRTÓ **NINCS** MEGJELENÉS **NINCS** ÁR **NINCS**

Az Intel 2014-ben szeretné letarolni az olcsó táblagépek piacát, méghozzá 100 és 200 dollár közötti, 7-8 hüvelykes tabletekkel, melyeket a Bay Trail-T platformra építve képzelnek el a cégvezetők. Ennek érdekében a gyártó még év elején leleplezi az Atom Z3735D nevű, állítólag 64 bites, 4 magos processzort, sőt, nemsokára a Haswell CPU-k is kezelni fogják az Android utasításkészletét. Ha minden az Intel tervei szerint alakul, idén karácsonykor gyors és olcsó táblagépet hozhat a hardveres Jézuska!

Terjedőben a Windows 8

TERMÉK NEVE **WINDOWS 8** GYÁRTÓ **MICROSOFT** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **VÁLTOZÓ**

A NetApplications decemberi kutatása szerint egyre gyarapszik a Windows 8-at és 8.1-et használók aránya. Az elemzők 40 ezer weboldal adatait összegezve állapították meg, hogy a novemberihez mérten 10,49 százalékkal több internetező használ Windows 8-at és 8.1-et. A Windows 7 továbbra is vezet 47,52 százalékkal, a több mint tízéves Windows XP pedig még mindig második a maga cirka 28,98 százalékával.

Windows 8

Vége az össze-vissza notebook-töltőknek!

Azon olvasók, akik hozzánk hasonlóan megjártak pár notebookot, esetleg egyszerre több ilyen gép is található a háztartásukban, tudják, milyen kellemetlen lehet, amikor az egyik masina töltője eltűnik, a többié pedig alkalmatlan arra, hogy feltöltsük velük az akkumulátort. Mi a megoldás? Nem, véletlenül sem az, hogy vigyázzunk a töltőkre, hanem egy hivatalos szabvány, ami ezentúl megoldja az efféle nehézségeket – egyszersmind kivesz a gyártók zsebéből pármillió dollárt, amit eddig a pótlólag vásárolt töltőkön kerestek. Az International Electrotechnical Comission (IEC) által bemutatott szabvány persze messze nem tökéletes – első és legnagyobb hibája, hogy egyelőre senki sem akarja támogatni, pont a fent említett pénzkiesés miatt. Ugyanakkor a trendek szép lassan az egységesítés felé haladnak: a notebooktöltőkre azonos biztonsági előírások vonatkoznak, amiket egyszerűbb teljesíteni, ha csak egy sztenderdet kell követnie a gyártóknak. Amit pedig az IEC egyszer kifundál, az egy nap meg is valósul, csak idő kérdése. A pontos specifikációk egyébként a cikk írásának pillanatában még nem ismertek, mindössze annyit tudunk, hogy az IEC 2014 első negyedévében hozza nyilvánosságra a végleges adatokat. Az azonos felépítésű notebooktöltők inváziója előreláthatólag 2016-ban indulna meg – addigra talán a gyártók is belátják, hogy a felhasználók igenis szomjazzák a szabvány uralta töltőpiacot. Ugyanilyen folyamat játszódott le az okostelefonok világában is: ott a microUSB lett az uralkodó.

Újabb játékkonzol, ezúttal a Mad Catztől

TERMÉK NEVE **M.O.J.O.** GYÁRTÓ **MAD CATZ** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **249 DOLLÁR**

A Mad Catz egy közepesen népszerű perifériagyártó, amely eddig leginkább másodkezű kontrollereiről volt híres. Ezek között akadtak jók és rosszak egyaránt, a cég szekere viszont minden bizonnyal jól ment az elmúlt pár évben, ugyanis a vezetőség úgy döntött, hogy belép a halva született androidos konzolok piacára. Halva született, mert a nagy úttörőnek számító Ouya sem lett akkora eget rengető siker, mint, amit jósoltak neki, a többi hasonló termék pedig (pl. a GameStick) csak párját ritkító különlegesség, amiket nem sok ember használ ténylegesen játékra. A Mad Catz-féle M.O.J.O. nevű gépben egy Nvidia Tegra 4-es SoC dorombol, rajta négy, egyenként 1,8 GHz-es frekvencián járatott processzormaggal. A M.O.J.O. 16 GB-os felhasználói háttértárral érkezik, ez azonban bármikor bővíthető microSD kártyával. Kapcsolat terén adott az IEEE 802.11a/b/g/n-es Wi-Fi, a Bluetooth 4.0, az Ethernet, illetve találunk USB-portot, jacket és HDMI-t is a dobozon. A konzol ez utóbbin keresztül csatlakozik a televízióra, játékokat pedig az Android 4.2.2-es operációs rendszeren át elérhető Google Play és Tegra Zone applikációboltokból vásárolhatunk. A Mad Catz üdvöskéjének alapfelszerelése a kontroller is, melynek neve találóan C.T.R.L.R., ráadásul a kütyü pofátlanul másolja az Xbox 360 egyébként kiváló irányítóját. És hogy mennyibe kerül a ketyere? Nos, a decemberi indulóár 249 dollár volt, ez pedig még nem csökkent, ami elég érdekes, figyelembe véve, hogy ennyiért már egy vadonatúj Xbox 360-at is vehetünk. Sajnos nem jósolhatunk túl sok jót a M.O.J.O.-nak.

Gamer alaplapokkal indul a Gigabyte éve

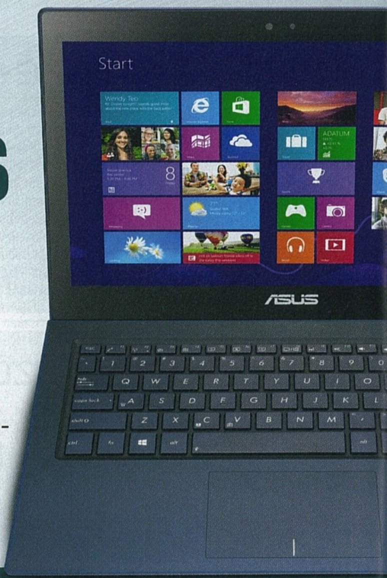
TERMÉK NEVE **G1.SNIPER Z5S; G1.SNIPER Z5** GYÁRTÓ **GIGABYTE** MEGJELENÉS **2014 Q1** ÁR **NEM ISMERT**

A Gigabyte az év elején két újabb, elsősorban játékosoknak tervezett alaplappal jelentkezik a piacon. A G1-Killer Gaming Series termékcsaládba tartozó G1.Sniper Z5S és G1.Sniper Z5 a felső-középkategóriát célozza, felszereltségük pedig ennek megfelelően nem ér fel a csúcsminőségű gamer alaplapokéhoz. Ez azonban nem jelenti azt, hogy nincs szó stabil vagy időtálló megoldásokról. A G1.Sniper Z5S-ről már rendelkezésre állnak hivatalos adatok, ám a Z5-ről egyelőre csupán annyit tudunk, hogy a Z5S kistestvéreként csak két videokártya összekapcsolását támogatja. Ami a Z5S-t illeti: az Intel Z87-es chipsetnek hála a legújabb, negyedik generációs Intel processzorok is beilleszthetők a Sniperbe, memóriából maximum 32 GB-nyi DDR3 1600 MHz RAM-okat fogad a lap, PCI Express csatlakozóból pedig egy 16x-os, egy 8x-os és egy 4x-es található a deszkán, amire így akár háromfogatú SLI vagy Crossfire konfiguráció is építhető. Persze a Gigabyte is tisztában van vele, hogy ez önmagában kevés lenne, így extrák sorával szórta meg a Z5-öket. Ilyen a Qualcomm Atheros E2200-as Ethernet kontroller, ami állítólag stabilabb online kapcsolatot biztosít a zavartalan játékhoz, a csöndes DAC-adatátvitelért felelős aranyozott USB 2.0 port, illetve több, a tiszta hangzást elősegítő fejlesztés, melyeknek hála kiváló 7.1-es hangélményben lehet részünk – persze csak megfelelő zajkeltő szett birtokában. Mindez nagyon jól hangzik, de árakat a cikk írásáig nem kaptunk, ahogy napra pontos európai megjelenési dátumot sem.

A Dell is felugrik a Chromebook-szekérre

TERMÉK NEVE **CHROMEBOOK 11** GYÁRTÓ **DELL**
MEGJELENÉS **2014 Q1** ÁR **300 DOLLÁR**

Egyre több gyártó veszi komolyan az egykor még sokak által kinevezett chromebook-koncepciót. Ezúttal a notebookpiacon jelentős sikereket elérő Dell száll be az üzletbe, igaz, nem szabad nagy dolgot várni tőle: a Dell Chromebook 11 a szokásos kliséket felvonultató, kisméretű noteszgép, melyben egy Intel Celeron 2955U processzor, 2 vagy 4 GB RAM, valamint egy 16 GB-os SSD munkálkodik. A Chromebook 11 csak 1,32 kg-ot nyom, ami nem rossz egy 11,6 hüvelykes masina esetében. A kijelző natív felbontása 1366 x 768, érintőfelületről pedig ne is álmodjunk – igaz, ilyet nem sokan várnak el egy mindössze 300 dollárba kerülő notebooktól. A Dell első chromebookja valamikor 2014 első negyedévében kerül a boltokba.



ASUS Zenbook UX301LA

ULTRALUXUS ÉS AZ ÁRA

[ÍRTA **CHOCHO**]

Az Asus év végén előrukkolt az eddigi legjobbnak ígért ultrabookjával, az UX301-gyel, ami az Intel Haswell architektúra minden előnyét igyekszik kihasználni, és szállítja a tajvani gyártótól megszokott minőséget. Csak egy gond akad: a döbbenetes luxus nem olcsó mulatság.

Az Intel által megálmodott ultrabook számítógép-kategória és az Asus már régóta kéz a kézben járnak, ugyanis a tajvani gyártó valamiért vonzódik a drága, látványos, néha azonban megkérdőjelezhető hasznosságú és piacú termékek gyártásához. Jó példa erre a 2012 végén általunk is kipróbált Taichi, ami tabletes beütése ellenére is inkább ultrabookként érvényesült. Persze maguk az ultrabookok egyáltalán nem minősülnek rossz koncepciónak, és az Intel annak ellenére vitte sikerre a kategóriát, hogy a piaci feltételek nem feltétlenül tűntek megfelelőnek a bevezetésére. A terv viszont bejött, 2012 óta rengeteg ultrabookot láttunk, királyukká pedig az újdonságokra fogékony ASUS lépett elő, hála a Zenbook-sorozatnak. Most megérkezett az új zászlóshajó, az Infinity néven is ismert UX301, mi pedig megnéztük, hogy a gép mit tud felmutatni azért az árért, ami még a prémium kategóriából is bőven kiemelkedik.

MINDENBŐL A LEGULTRÁBB

Az UX301-et kicsomagolva a megszokott ASUS-os elrendezésű dobozzal találjuk szembe magunkat. Felül a gép, alatta egy poliészter tok (ezért nagy piros pont jár), oldalt töltő, mini-HDMI-VGA átalakító, és egy LAN-USB összekötő, ha esetleg valamiért nem lenne wifi a közelben. Maga a gép rögtön megragadja a tekintetet, ugyanis gyönyörű (legalábbis a mi szubjektív véleményünk szerint). Az ASUS mérnökei nem átallottak túllépni az eddigi megoldásokon, és a „fém a menő" hozzáállást felváltotta az üveg iránti rajongás. A Zenbook fedelét egy Gorilla Glass 3 (tehát elméletileg igen ellenálló) üveglap borítja, alatta az ezüstöt ASUS logóval és a Zenbook családtól megszokott, körkörös csiszolással. A minimális fényben is felcsillanó fedél kétségtelenül látványos megoldás, de az ilyen típusú burkolat nem minden esetben jön jól: a csillogó felület úgy gyűjti az ujjlenyomatokat, hogy elég csak kinyitnunk a notit, és már messziről is koszosnak, használtnak látszik. Talán szőrszálhasogatásnak tűnik belekötni ilyen apró dologba, ennyi pénzért viszont az ember minden téren a legjobbat szeretné.

„Tény, hogy az új Infinity egy gyönyörű és erős ultrabook, de az érte kért összeget mi egy kicsit túlzásnak tartjuk"

És hogy mennyi az annyi? Kapaszkodjatok meg: az Intel Core-i7-es processzorral felszerelt Infinity ára a cikk készültekor 640.000 forint. Ez nagyon sok pénz, ami persze nem feltétlenül baj, ha a készülék képes olyan extrákat nyújtani, amelyeket látva az ember elgondolkodik az átlagár duplájának kifizetésén is. A külalak esetünkben tényleg exkluzív, és a gép nincs tele felesleges portokkal sem. Két USB 3.0-s port, egy mini-HDMI, jack, SD-kártyaolvasó, mini-DisplayPort. Ennyi az egész, letisztult, ízléses, pont, ahogy a Zenbookokat szeretjük. A vásárló csak tovább bólogat, amikor először emeli fel a gépet. Az UX301 súlya csupán 1,4 kg – mindössze fél kilóval nehezebb a nagy riválisnál MacBook Airnél. A 13,3 hüvelykes kijelzőhöz illeszkedő, 325 x 226 x 15,5 mm-es dimenziókkal megáldott váz alumíniumból van, és ennek, illetve a fedelet borító, merev üveglapnak hála a noti az összes eddigi Zenbooknál stabilabb, feszesebb hatást kelt.

ULTRANÓMIA?

Ha kinyitjuk a gépet, láthatjuk, hogy a szokottnál „feketébb" panel kávája kicsit szellős, olyan, mintha a képernyőt óvó Gorilla Glass ki akarna esni a helyéről – persze erről szó sincs, az UX301 bírja a strapát, még hajlítgatva sem érezzük veszélyben a gépet. A Sharp által szállított IPS-panel egyébként kifejezetten érdekes konstrukció: a mérnökök egy már tíz éve létező, de nem túl gyakran alkalmazott megoldást tettek a Zenbookba, az úgynevezett IGZO LCD-t, amit LED-ek világítanak meg. Az IGZO nem a leggyorsabb paneltípus, de előnye, hogy különösebb nehézségek nélkül is jól viseli a magas pixelsűrűséget. A Zenbook UX301 natív felbontása 2560 x 1440 (igen, ez vészesen közel van a Retina felbontáshoz), így a pixeleknek búcsút lehet intetni. Ráadásul a panel érintőkijelző is egyben, ami a Windows 8 miatt hasznos kiegészítője az Infinity modellnek. Összességében nézve elégedettek lehetünk a panellel; egyedül az utánhúzás lehet furcsa néha, és alkalmanként érdemes manuálisan csökkenteni a fényerőt, mert sötétben bizony hajlamos bántani a szemet.

A billentyűzet sajnos már nem nyújt ilyen pozitív összképet. Először is, ultrabookhoz mérten is túl sűrű a kiosztás, a bekapcsológomb pedig a

Az UX310LA kivitelezése példaértékű, tökéletes az összhang a csiszolt fém és üveg elemek között, nyitott állapotban a gép megjelenése is különleges, azonban ez a luxus igen költséges dolog, és az ASUS sem volt szégyenlős az árcédulát illetően

backspace helyére került, így automatikusan rányomtunk, amikor javítani szerettünk volna a begépelt szövegen. Maguk a billentyűk nem rosszak, a visszacsatolásuk akár hosszas munka során sem zavaró, de a gép működését és a wifi-kapcsolatot jelző LED-ek nagyon erősek, sötétben kifejezetten idegesítőek tudnak lenni. Ami kárpótolhat a gondokért, az a szintén üvegborítású csuklótámasz és touchpad. Akik sokszor használnak notebookokat, tudják, milyen fontos, hogy a kezünk ne izzadjon a tartópadon, és azzal is tisztában vannak, hogy kevés a tényleg jól bekalibrált érintőpanel. Nos, a Zenbook mindkét sarkalatos ponton jelesre vizsgázik, így még a beépített klaviatúra gyengeségeit is elnézhetjük neki. Sokatmondó tény, hogy jómagam, aki kifejezetten nagy kezekkel bírok, kényelmesen elvoltam a géppel, szó szerint elfeledkeztem róla, hogy egy ultrabookon kezelem a PC Guru Online-t, és nem egy asztali PC-n.

ERŐ, IZOM, MACET ESZEM

Ebben persze közrejátszottak a hardveres komponensek is, melyek összeállításakor a „semmin nem spórolunk" szellemiség vezérelhette a tervezőmérnököket. A gép a jelenlegi leggyorsabb notebookba pakolható processzort kapta: az Intel Core i7-4558U 2,8-tól egészen 3,3 GHz-ig tornázhatja fel magát szükséglettől függően, ehhez pedig kétszer 4 GB, 1600 MHz-en pörgő DDR3L RAM és a Haswell architektúrával együtt járó Intel Iris Graphics 5100-as integrált grafikus vezérlő asszisztál. Elméletben úgy néz ki a dolog, hogy a mennyben köttetett az Intel és az ASUS házassága, de a gyakorlatban sajnos felmerül pár kényes kérdés. Ott van mindjárt az 5100-as grafikus chip, ami sehogy sem akarja megmutatni az oroszlánkörmeit. Lehet, hogy ez csak a mostani meghajtóprogramok átka, de jelen pillanatban a Zenbook UX301 játékra szinte teljesen alkalmatlan, hacsak nem kötünk nagyon durva kompromisszumokat. Hogy ez egy ultrabook esetében nem számít? Így igaz, de egy átlag ultrabook nem kerül 640 ezer forintba.

Maga a processzor persze villámgyorsan kezeli le a sok egyszerre futó alkalmazást és programot, ebben pedig hathatós segítőtársnak tűnik a 2x128 GB SSD-háttértár. Nem, nem elírás: két darab, egyenként 128 GB-os SanDisk X110 SSD van az UX301-ben, RAID 0 tömbbe kapcsolva. Talán mondanunk sem kell, hogy az adatkezelés villámgyors, valahogy így képzeltük el az ultrabookokat akkor, amikor az Intel először beszélt a kategóriában rejlő lehetőségekről. Ráadásul ezt a nyers erőt a 9 cellás, 48 Wh-s akkumulátor átlagos terhelés mellett (ami esetünkben közepes fényerőt, böngészést, videónézést és Skype-olást jelent) 7 órán át mozgatta töltés nélkül. Nyilván, ha mégis játszunk valamivel, és maximumra tornázzuk a panel fényerejét (ekkor már napszemüveg kell), mindemellett üvöltetjük a hangszórókat, akkor nagyjából két és fél óra után lemerül a Zenbook, ez azonban a jelenlegi akkumulátorok teljesítőképessége miatt van így. Ha pedig már futólag szóba került a filmnézés és a zenehallgatás, érdemes kiemelni az UX301 nagyszerű multimédiás tulajdonságait. A beépített hangszórók meglepően tisztán szólnak, és említést érdemel még az is, hogy a notebook még többórás terhelés után is maximum 40 fok körüli hőt sugároz alul, azaz nem égeti szét a combunkat, ha egy hűs téli estén a fotelben üldögélve szeretnénk filmet nézni. Mindezen felül pedig csendes, szinte észrevenni sem lehet a két hűtő által keltett zajt.

SPECIFIKÁCIÓK

PROCESSZOR	Intel Core i7-4558U processzor 2,8-3,3 GHz-ig
MEMÓRIA	8 GB DDR3L 1600 MHz
CHIPSET	Intel HM86 lapkészlet
VIDEOKÁRTYA	Intel Iris Graphics 5100 integrált videochip
HANG	nyolccsatornás ALC282
KIJELZŐ	Sharp 13,3" IGZO-LED IPS, 2560 x 1440 natív felbontás
MEREVLEMEZ	2 x 128 GB SanDisk X110 SSD
OPTIKAI MEGHAJTÓ	nincs
HÁLÓZATI KÁRTYA (LAN)	Beépített ETHERNET-vezérlő, USB-s kiegészítővel
HÁLÓZATI KÁRTYA (WLAN)	Intel AC 7260 IEEE 802.11b/g/n/ac Wi-Fi
CSATLAKOZÓK	2 USB 3.0, 1 mini-HDMI, 1 jack-dugó, 1 mini-DisplayPort, 1 SD-kártyaolvasó
HÁLÓZAT ÉS KOMMUNIKÁCIÓ	LAN, WLAN, Bluetooth v4.0
AKKUMULÁTOR	9 cellás lítiumion akkumulátor
OPERÁCIÓS RENDSZER	Előre telepített Windows 8
SÚLY	1,4 kg
GARANCIA	2 év
BRUTTÓ KISKERESKEDELMI ÁR	kb. 640.000 Ft

MEGÉRI?

Ez az a kérdés, amit mindenki feltesz, amikor egy 640 ezer forintos (nyugatabbra olcsóbb, „csak" 1800 euró) ultrabook kerül a keze ügyébe. A válasz elég sok faktortól függ, de azért talán meglepetés nélkül is leírhatjuk, hogy nem, nem éri meg. Ennyi pénzből ugyanis a múlt hónapban bemutatott 13 colos MacBook Prót is bezsákolhatjuk, és még marad pénzünk egy PlayStation 4-re, hogy játszani is lehessen valamin. Bár a MacBook OSX-et használ (ráadásul a Maverick ingyenes), a Windows 8 Próval felszerelt Zenbook legnagyobb negatívuma pont az operációs rendszer. Még egy olyan masszív gépet is sikerült belassítania néha, mint az UX301, arról már nem is beszélve, hogy a készülék furcsa hibákat produkált a teszt során, egyszer például „elfelejtette", hogy a panel érintőképernyő, nem kevés fejvakarást okozva a cikk írójának. Ez természetesen nem a Zenbook vagy az ASUS hibája. Ők csak követik a piacot, igyekeznek megfelelni az elvárásoknak, és reménykednek benne, hogy az Apple-nek egy nap méltó vetélytársa lesz a Microsoft. Jelen helyzetben viszont muszáj kijelenteni: a 640.000 forintos árcédula túlzás az UX301-ért, még a minden korábbi versenyzőn túlmutató hardveres megoldások fejében sem lenne szabad 500 ezer forintnál többe kerülnie. Úgy sem, hogy tényleg ez az ultrabook kategória eddigi legjobb referenciája.

Eszköz: **ultrabook**
Info: **www.asus.com/hu**
Ár: **640.000 Ft körül**

PC GURU INDEX 7.0

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Casio G-Shock GB-X6900B

KLASSZIKUS OKOSÓRA JAPÁNBÓL

[ÍRTA BATE] HA VOLT DIVATTERMÉK A KÜTYÜK VILÁGÁBAN 2013-BAN, AKKOR AZ MINDENKÉPPEN AZ OKOSÓRA. SZÁMOS GYÁRTÓ IGYEKEZETT FELMUTATNI VALAMIT EBBEN A KATEGÓRIÁBAN – NEKÜNK A CASIO LEGÚJABB MODELLJÉT SIKERÜLT KIPRÓBÁLNUNK DECEMBERBEN.

Kezdésnek a telefonok okosodtak meg, aztán a TV-k, idővel már a fényképezőgépek között is felbukkantak a „smart" példányok, újabban pedig az órák piaca bővül egyre nagyobb mértékben a hagyományosnál jóval többet tudó modellekkel. Maga az okosóra, mint kütyü persze egyáltalán nem új keletű dolog, hiszen számos gyártó kísérletezik már évek óta ilyen megoldásokkal, de 2013 volt az az év, mikor a legnagyobb visszhangot kapta ez az amúgy még igen fiatal (és egyelőre gyerekcipőben járó) termékkategória. Egy időben számos pletyka látott napvilágot arról, hogy az Apple következő nagy, iPod/iPhone méretű dobása pont egy iWatch lesz, s bár a cupertinói vállalat eddig semmit nem villantott a témában, ez nem gátolta meg a konkurenciát (többek között a Samsungot) abban, hogy villámgyorsan alternatívát kínáljon egy még nem is létező termékkel szemben. És nemcsak a technikai cégóriások, de a hagyományos óragyártók is látnak potenciált ebben a szegmensben, így például a Casio is kijött a legújabb bluetoothos modelljeivel, melyeket már bátran nevezhetünk okosórának.

JÁRT UTAT JÁRATLANRA...?

A japán cég viszont igen megfontoltan vágott bele az új terület meghódításába: a legújabb megoldások (mini LCD, érintőképernyő stb.) felvállalása helyett egy stabil és bejáratott márka, az immáron harminc éves G-Shock kissé visszafogott reformjában látta a megfelelő utat a sikerhez. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy a GB-X6900B névre hallgató modell egy olyan karóra, ami a klasszikus DW-6900 masszív és sportos külalakját örökölte, megspékelve két extra digitális kijelzővel, plusz Bluetooth kapcsolattal, melynek köszönhetően a szerkezet összeköthető az okostelefonunkkal, így téve kényelmesebbé az életünket. Ez persze még nem tűnik túl érdekesnek, sőt, kezdetben mi magunk sem voltunk meggyőződve a koncepció hasznosságáról – azonban most végképp megtanultuk, hogy próba nélkül, látatlanban semmiképp nem szabad ítélkezni semmilyen eszköz felett.

TÖBB MINT EGY ÓRA

Mielőtt rátérnénk a konkrét tapasztalatokra, gyorsan vegyük át, hogy mit is nyújt számunkra a GB-X6900B! Akárcsak a többi, ez a G-Shock is egy kifejezetten sportos darab, elemes óraszerkezettel, műanyag szíjjal, digitális számlappal, kristályüveggel, és nagy, 56 mm-es óratokkal (van ennél kisebb is, GB-6900B néven). Ez a modell abszolút nem az öltönyös menedzserek számára készült, hanem azoknak, akik egy órát tényleg praktikus okokból csatolnak fel a karjukra. Éppen ezért a szerkezet kellően strapabíró, továbbá tud mindent, amint manapság egy órának tudnia kell: 200 méterig vízálló, van benne stopper, naptár, visszaszámláló, öt ébresztés, adott a világidő, továbbá elérhető a LED-es háttérvilágítás is, ha vaksötétben szeretnénk képben lenni az idő múlásával kapcsolatban. A legérdekesebb „hozzávaló" persze a Bluetooth V4.0, melynek segítségével az óra összekapcsolható különböző kütyükkel, így téve elérhetővé az eszköz legizgalmasabb részét, az okosfunkciókat.

Az első apró negatívum pedig pont itt érhető tetten, ugyanis a GB-X6900B egyelőre csak egy meglehetősen szűk okostelefon-kínálattal hajlandó együttműködni: az Apple termékek közül iPhone 4S-től fölfelé van értelme az App Store-ból letölthető G-SHOCK+ alkalmazásnak, míg az androidos készülékek közül a Samsung Galaxy Note3 és a Galaxy S4 párosítható vele. Ez a felhozatal bizony még jóindulattal is csak harmatosnak nevezhető, így ha a Casiónak tényleg komoly tervei vannak ezzel a termékkel, akkor illene minél gyorsabban tovább tágítani a támogatott eszközök sorát.

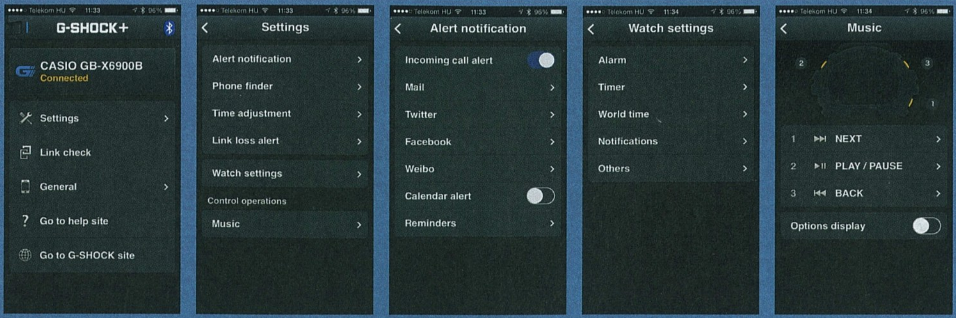
Amennyiben viszont rendelkezünk a fenti eszközök valamelyikével, akkor jöhet a dedikált program letöltése, a meglehetősen egyszerű szinkronizálás (Bluetooth bekapcsolása mindkét kütyün, majd összekötés a G-SHOCK+ segítségével), végezetül pedig az extra funkciók felfedezése.

KERESTEK, ÍRTAK, PROGRAMOD VAN...

Ha sikeresen párosítottuk a telefonunkat az órával (mi egy iPhone 5S-t használtunk a teszthez), akkor a következő lehetőségek válnak elérhetővé számunkra: különböző funkciók és alkalmazások (beérkező hívás, levelezés, Twitter, Facebook,

LEGKÖZELEBB: GALAXY GEAR

Szerettük volna kipróbálni a Samsung okostelefon-családját kiegészítő Galaxy Gear okosórát is, ám a termék végül nem érkezett meg időben a szerkesztőségbe. Februárban visszatérünk rá, addig is álljon itt egy gyors áttekintés, csak hogy mindenki tudja, mire számítson a következő hónapban. A Galaxy Geart a Samsung a tavalyi Galaxy S4 csúcstelefon legfontosabb kiegészítőjének szánta. Képességeit tekintve egy kifejezetten fejlett készülékről van szó: a dél-koreai gyártó okosórája egy minimális interfésszel működő, módosított Android 4.2.2-t futtató, 1,6 hüvelykes Super AMOLED érintőkijelzővel felszerelt erőmű, mélyén egy 800 MHz-en ketyegő, egymagos Exynos chippel. Gondoljunk csak bele, pár évvel ezelőtt a prémium okostelefonok bírtak ilyen hardverrel! A Gear tehát a technikai specifikációit tekintve egy igazi szörnyeteg. Ára 75.000 és 85.000 forint körül alakul a cikk írásakor, ami ugyan több, mint amennyibe a Casio G-Shock kerül, de elméletben sok új funkció is jár a felárral. Hogy pontosan mit tud ez a kütyü, azt következő számunkban közelebbről is megvizsgáljuk.



A Casio szoftvermérnökei és a UX dizájnerei egyértelműen az egyszerűségre és az átláthatóságra törekedtek a G-SHOCK+ tervezésekor. A külön letölthető app mindenféle sallangtól mentes, könnyen átlátható, a felhasználók a telepítést követően azonnal eligazodnak benne. A menük elrendezése egyértelmű, minden funkció világos, a szükséges beállítások pár perc alatt elvégezhetők, és ezt követően csak akkor van szükség az alkalmazásra, ha a két eszköz esetleg elveszti a Bluetooth-kapcsolatot.

naptár, emlékeztetők) értesítéseinek fogadása, a zenelejátszó opcióinak (lejátszás/szünet, előző szám, következő szám) társítása az óra gombjaival, „telefonkereső", továbbá a telefonon található programból is menedzselhetünk olyan alapvető órabeállításokat, mint az ébresztő, az időzítő, a világidő és egyéb apróságok.

Mivel a G-Shock kijelzője meglehetősen korlátozott lehetőségekkel bír, ezért a beállításokat követően csak arra van módunk, hogy értesítéseket kapjunk, tehát Twitter- és Facebook üzeneteket, továbbá leveleket nem tudunk az órán olvasni, csupán arról kapunk hang- vagy vibráló jelzést (ez egyéni beállítás kérdése), hogy valamilyen aktivitás történt a különböző fiókjainkban. Ha a közösségi hálózatok egyikén van forgalom (belső levél, komment, egyéb értesítés), akkor a jobb felső kijelzőn egy SNS (Social Network Services) felirat jelenik meg, illetve egy oldalra scrollozó szöveg kiírja, hogy melyik alkalmazásra (Twitter, Facebook) érdemes ránéznünk. Ha levelünk érkezik, akkor egy kis boríték villan fel a digitális kijelzőn, továbbá láthatóvá válik a feladó e-mail címe, így máris van valamennyi információnk, ami alapján eldönthetjük, hogy érdemes-e a zsebünkben vagy a táskánkban pihenő telefon után nyúlni. Beérkező hívás esetén a figyelmeztető jelzések mellé egy apró animációt kapunk, azonban az app (egyelőre) nem fér hozzá a kontaktjainkhoz, így semmilyen plusz infó nem áll rendelkezésünkre azzal kapcsolatban, hogy ki keres minket a vonal másik végén, ráadásul iOS operációs rendszer alatt az óra nem jelzi a FaceTime hívásokat, illetve a beérkező SMS-ekről sem küld figyelmeztetést – az utóbbi funkció viszont Android oprendszer alatt bekapcsolható.

VAN ÉRTELME...?

A fenti lehetőségek leírva persze nem tűnnek valami hatalmas forradalomnak, hiszen a társítható okostelefonok szintén rezegnek, csipognak, sőt, a kijelzőn komplett leveleket képesek megjeleníteni, így elsőre teljesen értelmetlennek tűnik plusz egy eszközt beállítani a sorba. A helyzet viszont az, hogy a gyakorlatban, a mindennapok során tényleg adódnak olyan élethelyzetek, mikor a karunkra csatolt óra jelzései igenis jól jönnek. Vegyük csak a legegyszerűbb példát: sétálunk az utcán, a telefon a zsebünkben vagy a táskánkban, talán még le is van némítva, ha mégsem, akkor az utca zaja miatt lehet, hogy nem is halljuk, sőt, a ruházat okán sokszor a rezgés sem tűnik fel az embernek. Ezzel szemben a szabadon lévő óra csipogását, vagy a kezünket érő rezgést már igencsak nehéz nem észrevenni. Ilyenkor csak egy pillantás a karunkra csatolt szerkezet kijelzőjére, és máris tudjuk, hogy szükséges-e kotorászni a telefon után, vagy ráérünk később foglalkozni a befutott értesítésekkel. És ez még csak a leghétköznapibb, legáltalánosabb példa, vannak olyan szituációk, mikor ennél sokkal hasznosabbak ezek az alapvetően egyszerű funkciók. Kerékpározás közben például tuti nem veszi észre az ember, ha hívják, viszont az óra ekkor is jól érzékelhetően jelzi, hogy kapás van, és hasonló a helyzet vezetés, futás, vagy akár zenehallgatás közben is. A Bluetooth kapcsolatnak hála szabadtéren akár 15-16 méterre is eltávolodhatunk a telefonunktól kapcsolatvesztés nélkül, és az órának köszönhetően akkor is megkapjuk a számunkra legfontosabb infókat, ha épp focizunk, kosarazunk vagy fallabdázunk, de a GB-X6900B-nek hála akár még úszás közben is értesülhetünk egy-egy fontosabb hívásról.

A GB-X6900B NEM ÉR A KONKURENCIA LEGÚJABB MODELLJEI NYOMÁBA, DE JÓ VÁLASZTÁS, HA EGY STRAPABÍRÓ ÓRA KELL KÉNYELMI FUNKCIÓKKAL

Persze az esetek jelentős százalékában senki nem hal bele, ha lemarad egy telefonról, vagy nem azonnal olvas el egy e-mailt, de a tapasztalataink szerint igen könnyen hozzá lehet szokni az ilyesfajta kényelemhez. 3-4 nap után már minden reggel automatikusan csatoltuk magunkra az órát, és a Casio üdvöskéje megváltoztatta a telefonhasználati szokásainkat is: már nem reagáltunk azonnal minden egyes rezgésre vagy csipogásra, először ellenőriztük az adatokat a kijelzőn, és csak aztán vettük elő a másik készüléket, ha tényleg olyan értesítést kaptunk, amiért már érdemes volt kotorászni az iPhone után.

Mindezt pedig csak tetézi, hogy a zenelejátszás alapfunkciói is vezérelhetők a telefonról, ami szintén hasznos dolog, nemcsak egyszerű séta, de futás vagy biciklizés közben is. Arról nem is beszélve, hogy adott még az eddig csak érintőlegesen említett „telefonkereső" opció is, amivel a Bluetooth rádiuszán belül bármikor bemérhetjük a telefonunkat, ugyanis a G-SHOCK+ alkalmazás még akkor is képes dalra fakasztani az elkeveredett készüléket, ha az amúgy le van némítva.

KELETI KÉNYELEM, NYUGATI LUXUS

A GB-X6900B tehát egy praktikus kis eszköz, azonban korántsem tökéletes. iOS alatt fájó az SMS-értesítés hiánya, és a Casio ragaszkodása a hagyományos digitális kijelzőhöz igencsak lekorlátozza az óra képességeit (a kis képernyőn például mindig csak a legutolsó aktivitást láthatjuk), ráadásul ott van még a meglehetősen szegényes készüléktámogatás is. Mindezen hiányosságok pedig még zavaróbbnak tűnnek, ha szembesülünk a Casio okosórájának Achilles-sarkával, az árral. Habár a G-Shock típusok sosem tartoztak a filléres kiegészítők közé, a Bluetoothszal felszerelt óra 64.990 forintos ára (a kisebb GB-6900B „csak" 59.900) sokak számára így is az „úri huncutságok" kategóriájába száműzi ezt a terméket, továbbá arról sem szabad megfeledkezni, hogy alacsonyabb áron már olyan Sony okosórát (lásd az előző számunkat) is lehet venni, ami LCD-kijelzővel és érintőképernyővel várja a felhasználókat.

Persze az is tény, hogy egy Sony óra sem presztízsben, sem minőségben nem veheti fel a versenyt egy G-Shockkal, és innentől csakis a vásárlón múlik, hogy mit választ. Ha a legmodernebb kütyüt szeretné hasznos és haszontalan funkciók tömegével, „viszonylag" olcsón, akkor nem a GB-X6900B lesz a befutó, ha viszont egy precízen összerakott, megbízható és strapabíró óra a cél, kiegészítve manapság divatos kényelmi funkciókkal, akkor a Casio modelljén igenis érdemes elgondolkodni.

PC GURU INDEX

7.5

NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

SAMSUNG S27C570H MONITOR

A monitorvásárlás mindig nehéz dió, pláne most, amikor már tényleg nem lehet eligazodni a fullasztó kínálatban. Minden gyártó legalább 10, de még inkább 20-30 modellel van jelen a piacon, és akkor még csak egy átlóméretről beszéltünk. Elég egyetlen betűváltozás, és ez már akár teljes panelcserét, hasznos extra funkciókat is jelenthet. Az alap belépőszint a 24 col, de egyre többen gondolják úgy, hogy ha már monitorcsere, akkor rögtön a 27 colos mezőnyből választanak.

Mi ezt a lépést abszolút támogatjuk, hiszen 27 colon játszani (na meg persze dolgozni) sokkal jobb. Alapvetően kétfelé osztható a 27 colos monitorok piaca: vannak elfogadható árazású modellek 100.000 forint alatt, és méregdrága készülékek 150-200.000 forint körül. A két véglet között nemcsak árban, de szolgáltatások terén is nagy a különbség, de ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy nem találunk jó monitort 100.000 forint alatt. Erre kiváló példa a Samsung új, S27C570H névre hallgató modellje (és itt most kifejezetten ügyelünk arra, hogy tényleg minden betűt kiírjunk). Ha pontosan ezt a modellt kérjük a boltban (vagy a C590H-t), akkor egy abszolút jó képminőségű, szép monitort kapunk, ha viszont csak annyit mondunk, hogy Samsungot és 27 colosat szeretnénk, könnyen kiköthetünk egy elavult, TN paneles változatnál, ami manapság már igen rossz választás. A C570H elfogadható árából kitalálható, hogy itt még szó sincsen a WQHD (2560x1440) felbontásról, be kell érnünk Full HD-vel (1920x1080), ami viszont nagyon jól mutat, ugyanis a LED-es háttérvilágításhoz ad-PLS technológiájú panelt párosított a Samsung. S bár ez nem teljes pompájában adja vissza a színeket (PLS vagy IPS, 8 bit/szín), általános felhasználáshoz tökéletesen elegendő, a betekintési szöge pedig egyenesen szuper (178 fok). A fényerőre és a kontrasztra ugyancsak nem lehet panasz, és a fogyasztás is teljesen barátságos: átlagos használat mellett a monitor mindössze 23 wattot „eszik", még nagy mérete ellenére is. Bár az 5 ms-os GTG válaszidő nem túl alacsony, mi ennek ellenére egyáltalán nem találtuk zavarónak, ezen adat láttán csak igazán hardcore FPS-huszárok fogják húzni a szájukat.

A sok dicséret után meg kell említenünk a monitor gyenge pontjait is. Sajnos az ár lefaragásának áldozatul esett nagyjából minden elképzelhető extra szolgáltatás. Nem kapunk beépített hangszórót, USB elosztót, MHL támogatást, nem forgathatjuk pivot állásba a monitort, sőt, még DVI-bemenet sem áll rendelkezésre. A fényes káva egyeseknek zavaró lehet a nem tükröződő panel mellett, és nekünk az sem tetszett, hogy a készüléket nem lehet konzolra vagy falra szerelni. A talp is abszolút funkcionális, szuperdizájnosnak semmiképp sem mondanánk. Mindezek ellenére a 80-90 ezer forintos mezőnyben jó monitornak számít a Samsung S27C570H modellje, aminél bár kissé szűken mérték az extrákat, de mindezért a képminőség kárpótol valamelyest. Alternatívaként az ah-IPS-es LG 27EA szériája jöhet szóba, vagy a paramétereiben szinte teljesen azonos Samsung S27C590H.

Eszköz: **monitor**
Info: **www.samsung.com/hu**
Ár: **89.900 Ft**

PC GURU INDEX
8.9
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

ASROCK M8 BAREBONE PC

Nemcsak a konzolok, de egy játék-PC is lehet kicsi és dizájnos. Az ASRock nem bízta a véletlenre a dolgot: a BMW DesignWorks csapatát kérte fel legújabb minigépének megtervezésére. A belsőért az ASRock mérnökei feleltek, akik ki is tettek magukért, így az M8 egy vérbeli csúcsgép lett.

Belül a mini-ITX, Z87-es lap mellé egy FSP 450 wattos tápegységet társítottak, valamint egy vékony DVD-RW optikai meghajtót is kapunk. Mivel barebone gépről van szó, a processzort, a memóriát, az SSD/HDD-t és a videokártyát nekünk kell beszereznünk és beszerelnünk. A Z87-es alaplap mindenféle LGA1150-es Intel CPU-t támogat, viszont a hűtéssel vigyázzunk, mert a 12,5 cm vastag házba a toronyhűtők biztos, hogy nem férnek be, illetve a memóriánál is érdemes résen lenni, hiszen a lap csak SO-DIMM notebookmemóriát fogad (ergo a RAM-tuning lényegében kilőve). Az alaplap ezt az apró kellemetlenséget leszámítva abszolút első osztályú: rengeteg SATA 6G, sok USB 3.0, UEFI, Creative Sound Core 3D hangkodek, valamint egy mPCIe foglalat található rajta, utóbbiban egy 802.11 ac Wi-Fi+Bluetooth kártyával. PCIe x16 foglalat is van, amibe egy fordítókártya illeszkedik; ezzel a trükkel oldották meg a tervezők, hogy teljes méretű, akár dupla vastagságú videokártyát is beszerelhessünk a gépbe. Utóbbinál arra azért oda kell figyelnünk, hogy a kártya összfogyasztása ne haladhatja meg a 200 Wattot – ennyit bír el ugyanis stabilan és biztonságosan a tápegység.

Az M8 előlapjának közepén egy A-Command gomb virít, szó szerint, mivel a közepe OLED kijelzős, amin többféle információt láthatunk, melyek között tekeréssel válthatunk. A gépet szintén ezzel a gombbal kell bekapcsolni, valamint a tervezők egy érzékelőt is elrejtettek itt, hogy mindig vízszintesen jelenjenek meg a feliratok. Mivel előre szerelt, félkész masináról van szó, azt gondolnánk, hogy nem lesz nehéz kész PC-t építeni az M8-ból, de ez nem így van: a speciális dizájn miatt a gép komplettre szerelése még leírással is több órába telhet; az egyik SSD-tartó például a tápegység alatt van, a videokártya cseréjéhez pedig rengeteg csavart kell ki- és betekernünk. A nehézkes szerelés még megbocsájtható, hiszen cserébe egyedi dizájnt kapunk, azonban a négy darab 70 mm-es ventilátorral megoldott hűtés felett már nem lehet szemet hunyni egy 150 ezer forintos barebone-nál. Ezek már közepes terhelésnél felvisítanak, és nagyon hangossá teszik a gépet – ehhez jön még a VGA, a CPU, a HDD és a tápventilátor hangja. Az A-Command gomb hasznos, de ennek kivitelezésével sem voltunk elégedettek: áramtalanításnál mindent elfelejt, és a nyomógomb sem tűnik első osztályúnak.

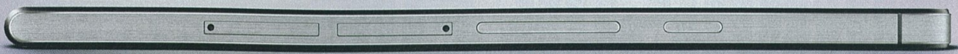
Az ASRock M8 egy gyönyörű és vita nélkül csúcskategóriás barebone sok jó és hasznos ötlettel, de sajnos van pár gyermekbetegsége, ami egy 150 ezer forintos félgépnél nem bocsátható meg. Ugyanakkor biztosak vagyunk benne, hogy egy 2.0-s verzió már sokkal vonzóbb lesz.

Eszköz: **barebone PC**
Info: **www.asrock.com/index.hu.asp**
Ár: **151.900 Ft**

PC GURU INDEX
8.2
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

Huawei Ascend P6

6ALMAS ARANYOS?



[ÍRTA CHOCHO] A HUAWEI MOSTANÁBAN NAGYON ELŐRETÖRT, GYAKORLATILAG SZINTBE HOZTA MAGÁT A TÖBBI, PRÉMIUM OKOSTELEFONOKKAL IS FOGLALKOZÓ GYÁRTÓVAL. AZ ASCEND P6 ELKÉPESZTŐEN KARCSÚ KIVITELBEN, ÉS KORREKT HARDVERREL SZÁLL BE A PIACON DÚLÓ VERSENYBE – TESZTÜNKBŐL KIDERÜL, HOGY MEKKORA SIKERREL.

A Huawei Ascend Mate két hónappal ezelőtt írt tesztjét pozitív felhanggal nyitottam és zártam, ugyanis a kínai gyártó a jó áron forgalmazott, de minőségi termékek sorát egyre szebb és okosabb telefonokkal bővíti, beleértve a tepsifon Mate-et. Ezért is voltam izgatott, amikor kiderült, hogy hozzám kerül tesztelésre a Huawei Ascend P6, a nyáron debütált, hozzánk viszont későn érkező zászlóshajó, amibe a kínaiak tényleg mindent beleadtak: telefon drágának, minőséginek hat, ezt pedig súlya is alátámasztja, ugyanis meglepően nehéznek érződik, pedig valójában csupán 120 grammot nyom. Mindez persze nem jelenti azt, hogy funkcionálisan is jó tervezést kapott a P6. A készülék jobb oldalán a bekapcsoló- és hangerő-szabályozó gombok találhatók, illetve a kötelező micro-SIM és micro-SD bemenet, amiket tűvel kell szabaddá tenni. A bal oldalra csak a jack-dugó került – ám ahelyett, hogy

A HUAWEI A FELSŐ KATEGÓRIÁBAN IS IGYEKEZETT VILLANTANI, DE A KÉPLETBE EZÚTTAL ITT-OTT BECSÚSZOTT NÉHÁNY KISEBB HIBA

lenyűgöző dizájn, prémium anyaghasználat, kiváló alkatrészek és saját Android-variáns. De vajon ennyi elég a sikerhez?

KORAI FECSKE

Az első dolog, amit a P6-tal kapcsolatban észrevesz az ember, hogy a készülék veszett jól néz ki. Az előlapot egy 4,7 hüvelykes kijelző uralja, fizikai gombok nincsenek rajta, csak egy kis kamera és a szükséges hangszóró. A P6 oldalán fémkeret fut végig, hátuljára pedig egy műanyag fedél került, vakuval és kamerával. A okos módon a telefon felső részére helyezték volna, lerakták alulra a mérnökök, így ha zenét szeretnénk hallgatni, fejjel lefelé kell zsebre vágnunk a készüléket. A P6-on alul semmi sincs, fent viszont megtalálható a mini-USB csatlakozó – igen, ennek kellene helyet cserélni a jackkel, és mindenki sokkal boldogabb lenne. A negatívumok ellenére is el kell ismerni viszont, hogy az Ascend P6 nagyon jól mutat, nem vallunk szégyent vele az iPhone-os vagy galaxys cimborák körében sem.

HARDVER, SZOFTVER

Hardver terén is elégedettek lehetünk, legalábbis papíron. Az Ascend P6-ot egy négymagos, magonként 1,5 GHz-es frekvencián járó HiSilicon K3V2 SoC hajtja, amit 2 GB RAM egészít ki. Ez utóbbi ugyan nem kiemelkedően sok, de elméletileg minden androidos applikációra elégnek kellene lennie, csakúgy, mint a Vivante GC4000-es grafikusmagnak, ami még erősnek is mondható. A baj az, hogy mindez a gyakorlatba ültetve valamiért nagyon nem jön át. Az Ascend P6-on Android 4.2.2-es operációs rendszer fut, amit a Huawei alaposan átalakított. A házilag fejlesztett ROM remekül néz ki, sikeresen ötvözi a régebbi iOS-variánsok és az alap Google Android legkedveltebb megoldásait, mi több, egy sor saját applikációval és speciális opcióval bír, amik miatt kifejezetten ajánlott lehetne a telefon. Csakhogy a szoftver fájdalmasan visszafogja a hardvert: a P6-on a menü gyakran akadozik, ami 2013-ban már nem bocsánatos bűn, a több applikáció közti váltás pedig, bár külön ikont kapott a kijelző alján, annyira nehézkes, hogy gyakran 10 másodpercnél is többet kellett várnunk rá. Játékok terén sem sokkal jobb a helyzet. Az Angry Birds-szerű, egyszerű programokkal nincs gond, de amikor letöltődik a Carmageddon, zavaró szaggatás veszi kezdetét. Ha a P6 Full HD-ban futtatna mindent, még értenénk a problémát, csakhogy a telefon maradt a klasszikus, 720 x 1280-as natív felbontásnál. A kijelző in-cell IPS LCD, nagyon szép képpel, és külön érdekesség, hogy akár kesztyűben is matathatjuk, ha úgy hozza szükség.

A KÉSZÜLÉK SPECIFIKÁCIÓI

- CPU: 4 mag, 1,5 GHz
- RAM: 2 GB
- Háttértár: 6,4 GB (bővíthető 32 GB-ig)
- Csatlakozók: 1 db jack, 1 db mini-USB, 1 db micro-SD
- Kijelző: 4,7 hüvelykes IPS LCD, 1280x720-as felbontással
- Dimenziók: 132,65 x 65,5 x 6,18 mm
- Tömeg: 120 gramm
- Operációs rendszer: Android Jelly Bean 4.2.2 + Emotion UI ROM
- Hátlapi kamera: 8 MP
- Előlapi kamera: 5 MP
- Videofelvétel: 1080p
- GPS: van
- NFC: nincs
- Hivatalos ár, kártyafüggetlenül: 105.000 Ft

6-OST DOBTUNK

A Huawei Ascend P6-ot sajnos látványosan visszafogja a szoftveres oldal – csak reménykedhetünk, hogy ez idővel javul, bár most már ott tart a gyártó, hogy még a 4.4-es Androidot sem garantálják a készülékre. Kár volna érte, mert azért vannak jó tulajdonságai – ilyenek a kamerák, amiket a szokottnál okosabb programokkal láttak el. Az elülső 5 megapixeles, jóval élesebb képet készít, mint a legtöbb konkurens, és van benne egy funkció, amivel akár meg is fiatalíthatjuk magunkat. Ez a gyakorlatban egy kis játékot jelent a fényekkel, színekkel és textúrákkal, egy „Beauty Level" névre keresztelt csúszka segítségével. A hátlapi, 8 MP-s főkamera ennél is érdekesebb dolgokra képes. Akár 4 cm-ről is készíthetünk éles képeket, és rengeteg beállítást eszközölhetünk, így ellensúlyozva az egyébként közepes technológiát. Kiemelendő továbbá az akkumulátor teljesítménye: mindössze 2000 mAh-s, de tekintve, hogy milyen vékony a telefon, nagyon jól bírja a strapát.

Érdekes látni, hogy milyen sok energiát ölt a Huawei a telefonba, ám valahogy nem áll össze kerek egésszé a dolog. Amennyiben a P6 olyan 70-80 ezer forint körül lenne kapható, megbocsáthatóak lennének az operációs rendszer problémái, azonban a telefon 120 ezer forintról indult, és a kártyafüggetlen verzió még mindig 105.000 Ft. Természetesen egy teljesen újratelepített Androiddal minden más lenne, de ehhez a legtöbb felhasználó nem ért – és főleg nem azért vesz okostelefont, hogy utána még otthon szenvedjen vele.

PC GURU INDEX 7.0

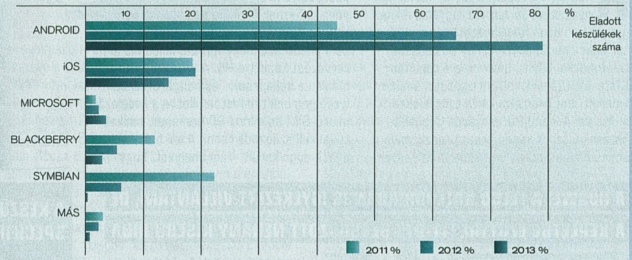
NEM AJÁNLJUK
MEGFONTOLANDÓ
JÓ VÉTEL

2014, A BIZTONSÁGI KIHÍVÁSOK ÉVE

Az ESET szakemberei összeállítottak egy listát azon fenyegetésekről, melyek a 2014-es esztendő adatvédelmi törekvéseinek legnagyobb akadályai lehetnek. Idén a felhőrendszerek, a rohamosan terjedő androidos eszközök, valamint az okoseszközök lesznek veszélyben.

Pár évvel ezelőtt még csak a személyi számítógépeken tárolt adatainkért kellett aggódnunk, elvégre minden internetes vásárláshoz, ügyintézéshez komputerre volt szükség. Asztali, hordozható, gyors vagy lassú, nem számított: csupán annyi kellett, hogy csatlakozzon a világhálóra, és legyen rátelepítve valamilyen biztonsági szoftver, ami segít kiszűrni az illetéktelen vendégeket. Mára azonban az életünk jelentősen átalakult. 2008 óta folyamatosan terjednek az úgynevezett okostelefonok, pár éve pedig a táblagépek inváziója indult meg az IT-piacon. Amíg régen csak otthon vagy a munkahelyünkön internetezhettünk, addig korunkra számtalan olyan készülék látott napvilágot, melyek applikációk segítségével nemcsak hogy elérik a webet, de folyamatos kapcsolatban állnak vele, hogy a Facebookon, Twitteren, Google Plusszon és további online rendszereken át kommunikálhassunk az ismerőseinkkel – akik jó eséllyel a miénkhez hasonló készüléket szorongatnak valahol az utcán, a vonaton vagy az autóbuszon. A közösségi élet egyre nagyobb szeletet vág ki a mindennapok unalmából, ám a sok kényelmi funkció árnyoldallal is bír: mind több felületen támadhatók az adataink.

OKOSTELEFON ELADÁSOK VÉGFELHASZNÁLÓK SZÁMÁRA, OPERÁCIÓS RENDSZER SZERINT



MITŐL FÉLÜNK IDÉN?

Az ESET szakemberei összeállítottak egy listát arról, hogy melyek lesznek az idei év legnagyobb internetbiztonsági kihívásai. Az első helyet a listán mégsem egy új vírus vagy hackercsapat szerezte meg, hanem mi, a felhasználók, akik meggondolatlanul kezeljük bizalmas adatainkat. A Gartner felmérése szerint 2011-ben a felhőalapú szolgáltatásokat igénybe vevő internetezők aránya mindössze 7 százalék volt. Ehhez képest 2016-ra már 36 százalékos aránnyal számolnak az elemzők, ami lehet, hogy túl óvatos becslés, hisz a hálózati sebesség folyamatos emelkedése akár rá is kontrázhat a mostani előrejelzésekre. És ha már jövendölések: a Global Cloud Index felmérése kimutatta, hogy a globális felhőalapú adatforgalom 2017-re négy és félszeresére, 1,2 zettabyte-ról 5,3 zettabyte-ra nő. Hogy mit jelent mindez? Egyszerű: a felhasználók rengeteg adatot tárolnak a biztonságosnak gondolt szerverparkokon, és mivel vakon bíznak a hardveres tűzfalakban, eszükbe sem jut védekezni, pedig az adatvédelem legfontosabb alapelve az erre mutató igény.

„Az internetes adatvédelem kihívása nem csupán annyi, hogy csökkentjük az embereket érintő számítógépes fenyegetéseket. Jó kiindulási pontot jelenthet, ha a felhasználói oldalon megjelenik a személyes adatok védelmére való igény, de emellett elengedhetetlen, hogy az emberek tisztában legyenek az információbiztonság minden aspektusával. Ellenkező esetben lehetetlen megvédeni őket a növekvő számítógépes támadások ellen." – áll a jelentésben, hangsúlyozva, hogy mi, felhasználók is felelősek vagyunk a támadások egy részéért, elvégre nem tesszük meg a kellő lépéseket a megelőzés érdekében.

Való igaz ugyanakkor, hogy a károkozó programok készítői sem könnyítik meg az életünket, az okostelefonok és táblagépek elterjedése pedig remek táptalajt biztosít az adathalászatra specializálódott bűnözők számára. 2014-ben az elmúlt két év során is jelentős problémákat okozó Google Android operációs rendszer lesz a második legnagyobb kockázati tényező: mivel a legelterjedtebb, nyílt forráskódú mobil operációs rendszer az Android, a legtöbb támadás az azt futtató készülékeket éri. 2012-höz képest 2013 októberéig 63 százalékkal több támadást ismertek fel androidos termékek ellen, valamint 79 különböző mailware-család felbukkanását jelentették a szakértők. 2014-ben ez az arány csak nőni fog, így jó megelőzés lehet az ESET Mobile Security & Antivirus applikáció telepítése, mely ingyen letölthető a Google Play-ről.

A TUDÁS VESZÉLYES

Az ESET szakértői szerint a harmadik legnagyobb kockázati tényező az egyéb okoseszközök 2014-re jósolt, trendszerű elterjedése lehet. A fent említett fókuszterületek mellett a következő témákra lesz érdemes fokozottan figyelni: ransomware vírusok (ilyen például a Cryptolocker nevű kódoló), Java sérülékenység, a mindig jelenlévő és egyre bonyolultabb botnetek, a 64 bites fenyegetések, illetve olyan kódok, amelyek a virtuális fizetőeszközök ellopását célozzák meg. Emellett nagy figyelmet kell szentelnünk az olyan eszközöknek, mint az okostévék, okosautók és konzolok, amelyek óriási lehetőséget jelentenek az internetes bűnözők számára. Az ESET persze mindig naprakész és figyel, a biztonság viszont nemcsak programok, hanem a felhasználók felelőssége is – ne felejtsétek el regisztrálni az újságban található ESET Smart Security 7 kódot, hogy megelőzzétek a bajt! (X)

A FELHŐ NÖVEKEDÉSE RÉGIÓK SZERINT, EXABYTE-BAN

RÉGIÓ	2012	2013	2014	2015	2016	2017	Növekedés mértéke 2012-2017
LATIN-AMERIKA	77	117	159	203	249	298	31%
ÁZSIA	319	505	736	1 042	1 415	1 876	43%
KÖZÉP- ÉS KELET-EURÓPA	69	101	140	191	253	325	36%
KÖZEL-KELET ÉS AFRIKA	17	31	51	77	112	157	57%
ÉSZAK-AMERIKA	469	691	933	1 211	1 526	1 886	32%
NYUGAT-EURÓPA	225	311	400	501	623	770	28%

HIÁNYZIK PÁR RÉGEBBI SZÁM?

SZEREZD BE ŐKET KEDVEZMÉNYESEN!

MAGAZINOK: 2013/03, 2013/04, 2013/05

TELJES JÁTÉKOK:

PC GURU JÁTÉKKOLLEKCIÓ 2014/01

KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

ÁLOMPC

GURU

ÉV ELEJI HARDVERSHOW

Egyre kevesebbszer kerül be új komponens, egy jó videokártya, vagy bombaáras CPU a hírekbe – pedig milyen izgalmas is összeállítani a gépünket, felhajtani az összetevőket, majd néhány órás szerelés után kikapcsolódni egy önfeledt gyilkolászással! A január erre tökéletes hónap, ráadásul az árak is kedvezőek, mi pedig az év elején a Basic konfigunkat is megújítottuk, hogy passzoljon az új generációs konzolokhoz méretben, teljesítményben, tudásban; árban csak azért nem passzol, mert olcsóbb náluk! A többi elem nem sokat változott, bár egy-két alaplap kikopott a piacról és a videokártyák területén is átvették az uralmat a legfrissebb modellek.

BASIC

A belépőszintű játék PC-nél átváltottunk mini-ITX formátumra, ami annyit tesz, hogy mostantól ez a gép sokkal kisebb. A méret persze senkit ne tévesszen meg: a kis gép továbbra is nagyon erős, és ami a legfontosabb, hogy sikerült mindezt közel ugyanannyiból kihozni. Ehhez persze alaplapot kellett váltanunk, és CPU-ban is lejjebb adtuk eggyel (-100 MHz, igazán nem nagy áldozat). A VGA a legújabb Radeon, de ha valakivel szembejön 40 ezer Ft alatt egy GeForce GTX650 Ti Boost 2 GB, jól jár azzal is. Egyedül az SSD hiányzik a gépből, de egy gyors, 120 GB-os példány 150 ezer forintra repítette volna az árat, ami túl magas.

Alaplap	ASUS H81I-PLUS	21.700 Ft
Processzor	Intel Pentium G3420	16.000 Ft
CPU-hűtő	Gyári	-
Memória	2× Kingston 2 GB DDR3-1600MHz	12.200 Ft
Videokártya	Gigabyte Radeon R7 260X 2GB OC	37.000 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	14.700 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite RC-130	12.800 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W 80+	8.700 Ft
Összesen		127.500 Ft

GAMER

Hónapok óta szerettük volna leváltani az erős, de korosodó FX-6300-at, de egyszerűen ilyen áron nem lehet mást választani. Persze akinek kell a nagyobb teljesítmény, mindenképpen a 8320-at célozza be. Az alaplapot lecseréltük, mert már kikopott a régebben választott Gigabyte lap a piacról. A jelenlegi ASRock azonos chipkészletre épül, és hasonlóan jól felszerelt. Akinek fontos a CrossFireX és a még több extra, nem sokkal többért (kb. 30.000 Ft) 990X/990FX lapokat is talál a piacon szép számmal. SSD-t nem szereltünk a gépbe, ennek ellenére az ár nőtt, amiről elsősorban a VGA és a memória tehet. Szeretnénk ajánlani VGA-nak a GeForce GTX 760-at, de az még sokkal drágább a 270X-nél (kb. +10 ezer Ft).

Alaplap	ASRock 970 Extreme4	23.500 Ft
Processzor	AMD FX-6300 3,5 GHz	27.900 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Freezer 7 Pro Rev. 2	6.200 Ft
Memória	8 GB ADATA XPG DDR3-1600 CL9 KIT	21.500 Ft
Videokártya	Sapphire R9 270X 2 GB OC	56.200 Ft
Merevlemez	WD Caviar Blue 1 TB 7200rpm	14.700 Ft
SSD	-	-
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Cooler Master Elite Knight 350	11.100 Ft
Táp	FSP 60APN 85+ 500W	13.200 Ft
Összesen		178.700 Ft

ULTRA

Nem jó hír, de sajnos tenni nem tudunk ellene: a legerősebb összeállításunkban szinte az összes választott komponens drágult 1-2 ezer forinttal. Hatalmas szerencse, hogy ez alól kivétel az egyik legfontosabb hardverünk, a videokártya (Gigabyte GV-N770OC 2 GB), hiszen az olcsóbb lett, ráadásul mostantól két teljes, AAA-kategóriás játék is jár hozzá a Ubisoft jóvoltából (Assassins Creed: Black Flag és Splinter Cell: Blacklist). Az SSD mögött csücsülő, masszív tárolásra hivatott merevlemezt is leváltottuk, az eddigi 2 TB-os helyett a WD 3 TB-os Green példányát szereltük be. Aki szeretne valami mást kipróbálni, az az AV-GP vagy Red szériát is választhatja.

Alaplap	ASUS Gryphon Z87	39.900 Ft
Processzor	Intel Core i5-4670K	58.000 Ft
CPU-hűtő	Scythe Ninja 3 rev. B	13.600 Ft
Memória	8 GB ADATA XPG DDR3-1600 CL9 KIT	21.500 Ft
Videokártya	MSI Twin Force GTX770 OC 2 GB	84.500 Ft
Merevlemez	WD Green 3 TB 5400 rpm	28.600 Ft
SSD	Samsung SSD 840 Evo 250 GB	42.000 Ft
Optikai egység	Samsung SH-224BB	4.400 Ft
Ház	Fractal Design Core 3000	18.400 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 v2	19.300 Ft
Összesen		330.200 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Az OCZ nem bírta a versenyt és csődvédelmet kért – hivatalos hír, hogy a Toshiba veszi meg a céget szőröstül-bőröstül. A boltokban még mindig lehet kapni OCZ SSD-ket és tápegységeket, ahogy a megvásárolt eszközökre is várhatóan lesz még garancia, de mi azért óvatosságra intünk mindenkit, aki OCZ eszközt szemelt ki, mert ki tudja, lesz-e megfelelő firmware-támogatás a meglévő SSD-kre. Ezzel szemben a Kingston, SanDisk, Crucial és természetesen a Samsung nagyon is erősek és komolyan gondolják a 2014-es évet, ami (ismét) az SSD éve lesz: remélhetőleg minél hamarabb válthatjuk le mi is SSD-re a régi HDD-ket az Álom-PC-nkben.

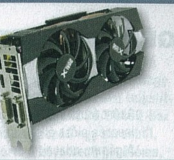
CRUCIAL
M500 CT120
120 GB
23.200 Ft

ALTERNATÍVA Samsung SSD 840 EVO 250 GB 42.200 Ft

VGA

Fullasztó a kínálat a 30-50 ezer forintos ársávban a videokártyák piacán, de igazán jó vételre nehéz lecsapni. Sajnos 40 ezer forint alatt GeForce GTX650Ti Boost modellt nem lehet találni, pedig ez jó választás lenne. 50 ezer forint magasságában már 2 GB-os HD7870-et kapunk, ami még mindig nagyon jó kártya, de jobb választás a 44 ezer forintos, hasonló teljesítményű, tuningolt GTX 660, amihez 2 „AAA" játékot is kapunk. Mindössze kétezer forinttal átkacsintva 50 ezer forint felett már R9 270-et vihetünk haza, ami határozottan erősebb, 56 ezerért pedig már a 270X lehet a miénk – megéri a jövőre is gondolni!

SAPPHIRE
R9 270X 2GB OC
56.200 Ft



ALTERNATÍVA MSI N660 2 GB OC 44.800 Ft

MONITOR

Több helyen is abba a jóslatba futhatunk, miszerint idén végre eljön az asztali monitorok világában is a várva várt pixelbumm, vagyis megindul a felbontás felfelé a 4k irányába. Ennek első lépcsőfoka a 2560x1440 lenne, ami 27 colos monitoroknál már évek óta elérhető, ám csakis S-IPS/PLS panelekkel, amik még mindig nagyon drágák. Reméljük, a sok jövendőmondónak igaza lesz, és idén 100 ezer forint alatt is kapunk már WQHD monitorokat. Persze azt se feledjük, hogy ez jelentősen több pixel, vagyis az önfeledt játékhoz (értsd: 60 fps) videokártyát is cserélnünk kell majd.

SAMSUNG
S24C570HL
56.000 Ft

ALTERNATÍVA ASUS PB278Q 157.900 Ft

MEREVLEMEZ

A csapból is az SSD-mánia és az online tárhelyek Kánaánja folyik, mégsem akarnak eltűnni a piacról a hagyományos merevlemezek – még mindig ezek a forint/gigabyte mutató abszolút győztesei. A gyártók sem adják fel a mágneses tárolást, és egy új technológiának (Shingled Magnetic Recording) köszönhetően megnyílt az út a gyors, 10 TB-os HDD-khez. Hiába az őrült tempójú flashmemória-fejlesztés, ezt a kapacitást még évekig tart majd elérni SSD-ben (legalábbis megfizethető áron). Persze mi a 2-3 TB-os modelleket ajánljuk, amik olcsók, és az 5400 rpm mellett valamivel gyorsabb modelleket is beszerezhetünk alig drágábban.

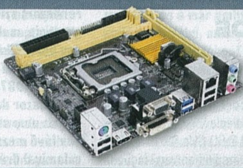
WD
AV-GP 7200 rpm 2 TB
24.200 Ft

ALTERNATÍVA WD Caviar Green 3 TB 28.600 Ft

ALAPLAP

A chipkészletek terén nem sok újdonsággal kényeztetnek minket mostanában a gyártók, ami persze nem is nagy baj, hiszen így a platformok is tartósak, és sokáig könnyedén megoldható a processzor fejlesztése is. Az AMD például az FM2+-t indította el ősszel, amihez hamarosan megérkeznek az új APU-k is. A platform előnye, hogy kezeli a régebbi, FM2-es APU-kat is, amik belépőszinten abszolút jó választásnak számítanak. Az Intel majd csak az év második felében vált, addig viszont érdemes a B81/B85-öt is szemügyre venni, ezek ugyanis nagyon olcsó, mégis használható chipkészletek.

ASUS
H81I-PLUS
21.700 Ft



ALTERNATÍVA AsRock 970 Extreme4 23.500 Ft

PROCESSZOR

Ebben a hónapban egy lépést hátráltunk a Basic konfig processzoránál, ami kb. 6 ezer forint megtakarítást jelentett, cserébe pedig mindössze 100 MHz-et kellett elengednünk a CPU órajeléből (3,3 helyett 3,2 GHz). Ez jól rávilágít arra, hogy érdemes a kiszemelt CPU alatt és felett lévő ajánlatokat is megnézni: jelen esetben a G3420-nál alig van jobb választás LGA1150-es belépőszinten – ez persze csak akkor igaz, ha videokártyát is szerelünk a gépbe, máskülönben maradnak a flashjátékok és a pasziánsz. Aki egy lapkával oldaná meg új, olcsó PC-jét, az az FM2+ platformot vegye célba – ha vár 1-2 hónapot, rögtön új generációs APU-t választhat gépébe.

AMD
FX-8320
38.400 Ft

ALTERNATÍVA Intel Pentium G3420 16.500 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

GÉPFEJLESZTÉS

Kedves PC Guru!

Azért írok, mert egy kisebbfajta gépfejlesztés előtt állok, ami 2 lépésből állna.
A gépem adatai:

- Alaplap: Gigabyte GA 970A-DS3
- Processzor: AMD Phenom II X4 970 3.5 GHz Black Edition
- Ram: Kingston HyperX Blue Kit 4GB 1600 MHz
- Videokártya: Gigabyte GTX650 OC 2GB
- Táp: Chieftec CFT-600-14CS

A fejlesztés a többi dolgot nem érinti.

1. lépés: RAM bővítés és videokártya csere. Milyen videokártyát érdemes ebbe a gépbe belerakni, amit még a processzor ki is hajt? Árat nem írok, egy erős középkategóriájú vagy a felső kategória aljáról nézelődnék.
2. lépés: Ebbe az alaplapba bele tudok rakni egy AMD FX 6300 vagy AMD FX 8350-es processzort, vagy ahhoz alaplapot is kéne cserélnem esetleg? A tápom elegendő-e a fejlesztések után is, vagy kell belőle esetleg egy nagyobb? A válaszotokat előre is köszönöm! Nagy rajongótok: BALÁZS

Kedves Balázs!
A tápegységed biztos, hogy elegendő, „akármit" csinálsz a géppel. Ha az utolsó BIOS-t felteszed a Gigabyte weboldaláról, akkor kapsz többek között FX-6300 támogatást, de a kompatibilitási listán az FX-8350 már nem szerepel, ellenben az FX-8300 és az FX-6350 igen, szóval nem tartom kizártnak, hogy ettől függetlenül az FX-8350-nel is hibátlanul működne a géped. Érdemes processzorbeszerzés előtt valami ide vonatkozó fórumon utánanézni, esetleg utánakérdezni, hogy valaki használ-e ilyen párosítást. A GTX-650 helyett én egy GTX-760-at néznék, ha házon belül szeretnél maradni, alternatívának pedig a Radeon HD 7870 jöhet szóba.

GÉPFEJLESZTÉS NO.2

Szia, Patrik!Már lassan 2 éve ugyanazzal a géppel zakatolok. Ezen szeretnék változtatni. Egy videokártyát és egy processzort szeretnék a gépbe. Mostani gépem:

- Alaplap: Asus P8B75-V
- Processzor: Intel i3-2120 3.30 GHz
- Videokártya: Gigabyte GT 630 2GB DDR3
- RAM: 8 GB
- Táp: Chieftec-iARENA GPA-450S

Amennyit rászánnék, az úgy 120.000 Ft körül lenne. De szeretném olcsóbban megúszni. Szóval a mostani procim helyett egy Intel Core i5-4440 processzort raknék, de nem tudom, milyenek az AMD processzorok, hogy azok jók-e. A mostani videokártyám helyett pedig egy Point of View GTX 660 Ti 2GB GDDR5-öt szeretnék (ha tudtok jobbat és olcsóbbat, azt megköszönném). A lényeg az, hogy a Battlefield 4-et elvigye high beállításon. Köszönöm. ÁKOS, hű olvasótok.

Kedves Ákos!
Én a processzorhoz nem nyúlnék. Egyrészt azért, mert a mostani játékokhoz is döntően elegendő (a videokártyád sokkal jobban visszahúzza őket), másrészt a Battlefield 4 nagyjából semmit nem profitálna egy új Core i5-ből. Az új AMD processzorok nem rosszak, de főleg kedvezőbb áruk miatt veszik őket továbbra is, sajnos az erősebb Intel procikkal már nehezen tartják a lépést. Ha az volt a burkolt kérdésed, hogy érdemes-e átnyargalnod AMD vonalra, akkor a válaszom egy határozott nem (nemcsak azért, mert teljesítményügyileg nem igazán lennél előrébb, hanem azért is, mert sokkal olcsóbb, egyszerűbb és logikusabb a mostani alaplapodba venni egy erősebb CPU-t). A GTX 660Ti egy jó döntés, nagyjából 65-70 ezer forintért lehet hozzájutni a piacon, ám a GTX 760 még ennél is jobb, hiszen picit gyorsabb és jellemzően vagy nem drágább, vagy egy pár ezressel olcsóbb. Ha csak a Battlefield 4-re koncentrálunk, akkor a Radeon R9 270X is szóba jöhet, hiszen nagyjából a GTX 760-nal van egy szinten, cserébe még a gyárilag tuningolt változatokhoz is hozzá lehet jutni picivel 60 ezer forint alatt, ha szerencséd van. Ami a jövő grafikusmotorjait illeti, én inkább a Radeon felé húznék, de természetesen megértem, ha te a jó tapasztalatod miatt az új GeForce mellett döntesz. A célodat bármelyikkel eléred: remekül fut velük a BF4. Felbontást ugyan nem írtál; High beállítással még 1920x1080-ban is jól teljesítenek ezek a VGA-k, persze ha a minél nagyobb sebesség elérése a cél, akkor multiplayerben úgyis elkezdik butítani a grafikát a jobb játékosok, ha belemerülsz a dologba, te is várhatóan erre a lépésre jutsz/kényszerülsz. A 120 ezer forintnak én így körülbelül a felét költeném el, a másik felét eltenném legközelebbre.

VGA UPGRADE

Kedves Patrik!Az a kérdésem, hogy 40.000 forint körül akarok VGA-t venni, és az alábbi géphez mit ajánlanál ennyi pénzből?
Asus P5G41T-M LX alaplap
Intel Celeron E3400 2.60 GHz CPU
BF 4-ezni szeretnék mediumon vagy highon 40 fps-sel.

Kedves Máté!
Felbontást ugyan nem írtál, de gondolom, hogy nem 1920x1080 a cél, legalábbis a processzorból kiindulva erre a következtetésre jutottam. Bár a BF4 nem támaszt túl nagy követelményt az Intel processzorok esetében, a kétmagos Celeron egy picit karcsú lesz, de egy jó videokártyával többnyire kompenzálható a dolog. Sajnos nem írtad, mennyi memória van a gépedben, így az ajánlásom kétfelé ágazik. Ha a központi RAM mérete eléri a 4 GB-ot, akkor egy Radeon HD 7850-nel jársz a legjobban (41-44 ezer forintért szerezhető be), ha kevesebb mint 4 GB memóriád van, akkor először ezt a problémát oldanám meg, aztán pedig vennék egy GeForce GTX 650Ti-t, lehetőleg a 2 GB videomemóriával szerelt változatot, gondolva a jövőre.

NOTEBOOK JÁTÉKRA

Sziasztok gurusok és Patrik!
Egy kis segítségre van szükségem, ugyanis a mostanság és a jövőben megjelenő játékokhoz a gépem már elavult (Toshiba Satellite C885-10M). Az új laptopot/notebookot már csak játékra használnám és a keret 90.000-150.000 forint lenne. Én az ASUS X550CC gépet néztem ki magamnak. A kérdésem az, hogy például a Battlefield 4 futna-e rajta Low-n stabil 30 FPS-sel? Főleg shooterekkel játszanék. Ha nem, tudnál nekem ajánlani egy hasonló árkategóriájú gamer laptopot? Azért lenne fontos az, hogy laptop legyen, mert elég sokat utazom a család miatt, meg eléggé hozzá szoktam már a laptopokhoz.
Rendszeres olvasótok és követőtök:
BOTOND

Kedves Botond!
Az X550CC-kben lévő GeForce GT 720M elképzelhető, hogy az 1366x768-as felbontással megbirkózik alacsony részletesség mellett is, ám adódhatnak olyan helyzetek, amikor az áhított 30 fps-t nem fogja tudni tartani. A 90-150 ezer forint közötti keret elég tág, de ha valóban hajlandó vagy ennyi pénzt szánni egy notebookra, akkor érdemes lehet elgondolkodni a Hewlett-Packard legújabb ProBookján (455 G1), amely 130 ezer forintért operációs rendszert szintén nem ad, van viszont 3 év garancia, mellé egy normális billentyűzeted, egy használható touchpaded, és nem utolsósorban egy, a GT 720M-nél érezhetően erősebb Radeon HD8750-ed. Bár egy kétmagos AMD processzor dolgozik csak benne, teljesítményben ez nem sokkal rosszabb, mint az X550CC-ben lévő mezei kétmagos Intel Pentium. Ennél valamivel drágábbak az Acer Aspire E1 és V5 GeForce GT 740M-mel szerelt modelljei, de

a bennük található klaviatúrát én nem igazán tudom ajánlani, ha ilyen kemény játszadozás van kilátásban. Ezeknek a gépeknek az összteljesítménye olykor jobb lehet, mint a már említett HP ProBooké, mert a videokártya nagyjából egy szinten van a Radeon HD8750M-mel, a Core i3 processzorok viszont egyértelműen erősebbek az AMD A4-4300M-nél. Javaslom, hogy ha van lehetőséged, látogass el egy olyan üzletbe, ahol több típust is ki tudsz próbálni, és főleg a billentyűzetre koncentrálj, ugyanis a grafikus beállításokkal lehet játszadozni, ha a sebességgel utólag lenne némi probléma, de a klaviatúrával hosszú távú barátságot kell kötnöd, nincs lehetőség annak cseréjére.

ÚJ GÉP ÖSSZEÁLLÍTÁSA

Üdv! Hamarosan szeretnék egy új gépet összepakolni, melyet nagyrészt játékra használnék, és ez ügyben kérném segítséged, hogy működne-e, amit kinéztem, valamint ha nem, miért nem, és hogy esetleg adott árkategóriában tudnál-e ajánlani jobb alkatrészeket hozzá.

A leendő gép:

- Operációs rendszer: Windows 7 vagy Windows 8
- Alaplap: ASRock 970 EXTREME3 R2.0 AM3+CPU: AMD AM3+ FX-8320 3,50GHz (apropó, milyen hűtés kéne a procinak?)
- RAM: Geil PC12800 1600MHz 4 GB Black Dragon CL11 DDR3 (későbbiekben ebből vennék még egyet, de amilyen ára lett a RAM-oknak...)
- Videokártya: GeForce GT 630 (nekem fura, hogy csak 20 ezer forint, na, mindegy)
- Merevlemez: WD 500 GB 3,5" SATA-600
- SSD: jó lenne, de sajnos drágák
- Optikai egység: Samsung SH-224
- Ház: Cooler Master Midi Elite Knight 350 RC-K350-KWN2-EN fekete
- Táp: Cooler Master RS600-ACABM4WB 600W Elite Power Black

Ez a konfig kb. 137 ezerből jönne ki (amit összegyűjtögetnék, illetve nyári munkával szeretnék megkeresni. Ja, erről jut eszembe nyár végén, de inkább ősz közepe felé érdemes lenne megépíteni ezt a gépet?). Várom véleményed!

Üdv: **LACI**

Kedves Laci!
Ha elsősorban játékra használnád a leendő gépet, akkor én alaposan átalakítanám, hogy a szűkös büdzséből a lehető legerősebb összteljesítményű konfig alakulhasson ki. Az ajánlásnak persze sok értelme nincs, hiszen nyár végén egyrészt az árak sem fognak stimmelni, másrészt lehet, hogy addigra piacra kerülnek olyan fő hardverek (videokártya, processzor), amelyek miatt borul az egész összeállítás. Koncentráljunk tehát a jelenre, azaz, hogy én most januárban az általad összeállított gép helyett mit vásárolnék ebből a 137 ezer forintból.

Először is búcsút mondanék az AMD nyolcmagos processzorának, nemcsak azért, mert a rendelkezésre álló kerethez képest nagyon drága (közel 40 ezer forint), hanem azért is, mert a gyári hűtője nagyon hangos, így azt rögtön cserélni kellene, ami újabb pár ezer forintot szakít ki a pénztárcából, és jó eséllyel már 45 ezer forint körül járunk. Helyette az Intel Haswell alapú Core i3-4130 dobozos változata lesz a te barátod 29 ezerért, ráadásul teljesítményben nem tátong szakadék a két CPU között, plusz az Intel gyári hűtője sokkal kevésbé zajos, mint az AMD-é, így nincs szükség a cseréjére. Az ASRock alaplapok manapság valóban elég jók, viszont Intel fronton az Extreme változatokat drágábban mérik, mint az AMD-s vonalon, ráadásul vannak melegedési gondok is, így én helyette inkább egy Gigabyte GA-H87-HD3-mat ajánlanék 4 ezer forinttal drágábban. Van tehát bő 10 ezer forint plusz, amivel gazdálkodhatunk, amit én kiegészíteném még kettővel, mégpedig úgy, hogy a Geil Black Dragon memóriák helyett vennék egy mezei RAM-ot (Kingston Value, Corsair Value). Az ezeken a cseréken megspórolt közel 15 ezer forintot a játékok szempontjából egyik legfontosabb alkatrészre, azaz a videokártyára költeném. A GeForce GT 630 nem véletlenül olcsó (bár ez relatív), a belépőkategória tetején helyezkedik el, hosszú távra biztos, hogy nem venném meg, ha Battlefield 4 és hasonló grafikával rendelkező programok futtatása a cél. Ha az általad említett 20 ezer forinthoz hozzáadom a papíron megspórolt 15-öt, akkor már éppen kijön egy Radeon R7 260X OC 2 GB belőle, amely mérföldekkel gyorsabb a GT 630-nál. Alternatívának ott van a – szerintem kevésbé időtálló és lassabb – GeForce GTX 650Ti 2 GB-os változata, ha mindenképpen ragaszkodsz az NVIDIA által gyártott megoldásokhoz.

VIDEOKÁRTYA-CSERE

Kedves PC Guru!

A segítséged kérem abban, hogy szeretném a videokártyámat újabbra cserélni, de nem tudom pontosan, mit kellene vennem. Itt vannak a jelenlegi hardver adatok:

- Alaplap: GIGABYTE 945GCMX-S2
- Videokártya: GIGABYTE GeForce 8500 GT
- Processzor: Intel Pentium Dual Core E2140 1600 MHz
- RAM: 1 db 512 MB Kingmax Semiconductor 400.0 MHz (PC2-6400) DDR2-SDRAM, 1 db 2048 MB Kingmax Semiconductor 400.0 MHz (PC2-6400) DDR2-SDRAM

Sajnos, most csak ennyit tudok, de szeretném minél olcsóbban „megúszni". Valamint szeretném úgy megoldani, hogy minél kevesebb hardvert kelljen lecserélni. Előre is nagyon köszönöm! **DAVID**

Kedves Dávid!
Sajnos a gépedre már igencsak ráférne egy alaposabb ráncfelvarrás, de ehhez gyakorlatilag minden fő alkatrészt (alaplap, processzor, memória és a már említett videokártya) ki kellene cserélni, amely gondolom, most nem fog beleférni a büdzsébe. Én egy köztes megoldást ajánlok, mégpedig azt, hogy egy használt, de jóval erősebb processzort kellene szerezni a mostani alaplapodba, olyat, amellyel azért a mai játékok is normálisan futnak. Én a Core 2 Duo E8200-at látom befutónak, amelyet 8 ezer forint körül mérnek a nagyobb apróhirdetési oldalakon, de 10-11 ezerért már E8400-at is találni, amely 2.66 helyett 3.00 GHz-en zakatol. A mostani processzorhűtőd elképzelhető, hogy elegendő lesz ezekhez is, érdemes tenni egy próbát, hogy kell-e cserélni mondjuk elégtelen hűtési teljesítmény miatt (ha igen, akkor az E8200/E8400-hoz tartozó gyári hűtőt is megkapod egy ezresből, az bőven jó). A memória a következő probléma, amely nemcsak kevés, de DDR2-es is, amely ma már jóval drágábban beszerezhető, mint a régóta kurrensnek számító DDR3. Én az 512 MB-os modul helyére vennék még egy 2 GB-osat, ez elég csúnya tétel, közel 10 ezer forint, de a jelenlegi mennyiséggel kevés esélyed van megúszni azt, hogy a frissebb játékok állandóan meg-megálljanak töltögetni. Ami a videokártyát illeti, egy Radeon R7 250-et néznék, ez 21-22 ezer forintból kijön (érdemesebb inkább az 1 GB-os GDDR5-ös verziókat keresni a 2 GB-os DDR3-asok helyett) és ha a 8500GT-vel ilyen sokáig kihúztad, akkor nagyjából hasonló ideig lehet majd jó ez a videokártya is. Összességében tehát 40 ezer forint lenne a vérfrissítés, ez talán még az emészthető kategória. Tudnod kell viszont, hogy bő 20 ezer forint többletért a rendszer alapját már ki tudnád cserélni (LGA 1150 foglalatos H81 lapkakészletes alaplap, Intel Pentium G3220 processzor, 4 GB DDR3 memória [ugyanannyiba kerül, mint a fent ajánlott 2 GB DDR2]), érdemes tehát gondolkodni a dolgon, mi mennyit ér meg. Az új Pentium processzor biztos, hogy gyorsabb, mint az E8000-es szériába tartozó Core 2 Duók, ezt nem baj, ha tudod.

MEDDIG JÓ MÉG EGY XBOX 360?

Helló, PC Guru!
Azért írok, mert van egy Xbox360-am, és lenne vele kapcsolatban pár kérdésem. Most, hogy kijöttek a nextgen konzolok, fogják még forgalmazni az Xbox360-at, és fognak még kijönni nagy játékcímek, vagy teljesen leáll a gyártása, és nem lesznek rá új játékok?

Kedves Dávid!
Ahogy az előző generációs konzoloknál, úgy most is jó pár évig el lehet még lenni a lassan kifutónak számító típusokkal. Tekintettel arra, hogy borzalmas mennyiségű Xbox 360/Playstation 3 van piacon, a Microsoft, illetve a Sony vélhetően két-három évig még biztos, hogy gondoskodni fog róla, hogy legalább a nagyobb nevek megjelenjenek az előző generációs konzolokra is, hiszen nekik ez ugyanúgy biznisz, mint korábban. Főként a kiadókon múlik szerintem, mennyi ideig lehet majd kapni friss játékokat ezekre a gépekre, de én egyelőre finoman szólva sem aggódnék.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb illesztőprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Boldog új évet, kedves olvasók! Bár január 16-án, mikor a lap megjelenik az újságosoknál, kicsit már el leszek késve ezzel a köszöntéssel, de annyi baj legyen, hiszen őszintén kívánom, hogy mindnyájatoknak jobb éve legyen, mint amilyen tavaly volt. Én nem panaszkodhatom: az én 2014-em máris jobban indult, mint tizenkét hónapja 2013. Hogy miért? Mert egy éve még nem én terelgettem a levelezési rovatunkat, és Miguel távozása óta még mindig nem sodort el a néphararag. Hát indulhatott volna jobban az idei év? Na ugye, hogy nem! Szóval köszöntök mindenkit, remélhetőleg jó sok régi, és még annál is több új olvasót. Lássuk, hogy mi foglalkoztatott titeket a legutóbbi számunk megjelenését követően!

TANKOT A NÉPNEK

Szia Bate!

Van egy komoly gondom, és mivel titeket is érint (ha nem is földhöz verően brutális módon hat ki rátok), gondoltam megosztom veletek. Mostanában már család és munka mellett nem jut annyi időm játékra, mint korábban, a fősuli alatt. Ekkor szoktam rá a Guru előfizetésre is (igaz, eleinte még csak számonként vettem, de így is megvan több évad), és játszottam rengeteget a kapott játékokkal. Mai napig minden cikket elolvasok (na jó ez nem igaz, mert a Minecraft rovatot egyszerűen képtelen vagyok, de ez legyen az én problémám), élvezem a stílust, bírom a cikkírókat és a humort, amit belecsempésznek egy-egy tesztbe. Szeretek olvasni az újdonságokról, hogy mik jönnek jövőre, mikre érdemes esetleg gyűjteni. Nem egy játék volt, amiről a magazinban hallottam először, és lett nagy kedvenc. Igaz ez a kapott játékokra is, hiszen a Blood Bowl a mai napig jó szórakozást nyújt, és imádtam több DVD tartalmat is, de azért vannak olyanok, amik engem kevésbé érdekelnek.

Itt jutottam el oda, hogy mivel korlátozott idő áll rendelkezésre a játékokra, és korlátozott a pénzkeret is, ami a saját szórakozásomat illeti, elképzelhető, hogy nem fizetek elő tovább a lapra. Persze tavaly is meggyőzött a Tomb Raider, és biztos lesz még olyan játék, amit így megvéve még a magazinhoz is kedvezményesen jutok hozzá, de most az időm nagy részét (sajnos vagy nem sajnos) a World of Tanks tölti ki. Erre is lehetne nem kevés pénzt áldozni, ha akar az ember, és bennem fel is merült, hogy mivel ezt nyüstölöm folyamatosan, esetleg ide csoportosítsam át a játékra szánt pénzemet (vagy annak egy részét). Viszont felmerült bennem, hogy nem volna-e lehetőség WoT-os előfizetést választani? Tudom, hogy ez nem mindenkit vonzana, de szerintem rajtam kívül is lenne, aki ezt választja (engem tuti megnyernétek további egy évre). Mivel korábban adtatok már promókódot a magazinhoz, nem tudom mennyire lenne nehéz pl. egy 10.000 Ft értékű kódot kérni előfizetéshez (mondjuk játékban arany vagy prémium tank). Mivel nem tudom, milyen kapcsolatok kellenek ehhez, így fogalmam sincs, lehetséges-e egyáltalán ezt kivitelezni, csak egy ötlet volna, amivel egy olvasót simán magatokhoz láncolnátok, további hosszú hónapokra.

Kicsit hosszúra nyúlt, de remélem, azért elolvasod, és talán következő hónapban, vagy mailben válaszolsz is rá. Továbbra is maradok olvasótok, remélem, hogy sok éven át (most még pár hónapig tuti).

SHIRON

Talán nem árulok el nagy titkot azzal, hogy annak idején, mikor 2011 nyarán WoT kód járt a magazin mellé, igen nagyot nőtt a PC Guru „népszerűsége", konkrétan olyan jól fogyott az újság, hogy az ÖSSZESET eladtuk belőle (ezért nem került be később a hagyományos, három korábbi számot tartalmazó kollekcióba se). Ezen tény ismeretében talán már te is sejtheted, hogy ha rajtunk múlna, akkor minden egyes magazin mellé járna valamilyen World of Tanks-es bónusz, de – ahogy azt már gondolom te is kitaláltad – ez egyáltalán nem rajtunk múlik. Az elmúlt években többször is megkörnyékeztük a Wargaming.net-et egy hasonló akció ötletével, de nem nagyon akartak kötélnek állni, sőt, máshol szintén nem lehetett hasonló akcióval találkozni.

Ami az ötletedet illeti, valószínűleg nem te lennél az egyetlen, aki a WoT extrákat választaná az előfizetés mellé, de van ezzel egy kis bibi: ezek az ingame juttatások nem úgy működnek, mint a hagyományos játékok. Nem kell forgalmazni őket, sőt, a kiadónak pont az az érdeke, hogy közvetlenül tőlük, a játékon belül vásároljanak az emberek, mert így jóval több pénz folyik be a kasszába – persze nincs ezzel semmi gond, egy vállalkozás így működik, én is így tenném, ha ezzel foglalkoznék. Nem azt mondom, hogy sosem lesz WoT-tal kapcsolatos bónusz az előfizetési akciók között, de a közeljövőben nem látok sok esélyt egy ilyen lehetőség létrejöttére. Aztán persze ki tudja, a Guruval bármi megtörténhet... De addig is, remélem, tudunk még olyan előfizetésekkel és játékokkal szolgálni, amiért továbbra is érdemes lesz előfizetned a Gurura.

LÁNYOS TÉMA

Kedves gurusok!

Először is szeretnék köszönetet mondani Zöld Róbert kollégának, hogy visszakereste a legutóbbi levelemben leírt játékot. Köszi haver, rendes vagy! Persze rólatok sem feledkeztem meg, nektek is szeretnék elmormolni egy hálaimát, hogy felpakoltátok a kicsikét a DVD-mellékletre, ezzel megidézve a régi CD-mellékletek shareware játékainak hangulatát. Jó ilyenkor (is) gurusnak lenni.

Emellett szeretnék megosztani veletek egy érdekes történetet. Talán múlt héten volt, estefelé, egy szerdai napon, mikor az egyetemen a következő órára várva leültem a aulába szakirodalmat (értsd: PC Gurut) olvasni. Arra jött két szaktársam. Megkérdezték mit olvasok, átlapozták, aztán megkértek, hogy meséljek nekik erről az egész gamer akármiről, a világról, a játékokról, a hardverekről stb., mivel ők nem értenek annyira hozzá. Hogy mi ebben az etwas? Az, hogy két hölgyeményről van itt szó. És miért érdekes ez? Jelenleg két dolog jut az eszembe. Az egyik egy korábbi tanórai disputa, ahol a gender studiesról, a nők történelemben/társadalomban elfoglalt akkori és jelenlegi helyzetéről volt vita. Ez a kérdés egy bizonyos szemszögből mintha a gamerek világában is aktuális lenne. A PGO-n, meg talán a magazinban is érintve volt már ez párszor, ha jól emlékszem (nők megítélése a játékvilágban).

A másik pedig az a tény, hogy nem kezeltek retardáltként, vagy nem tekintettek rám megvetően, amikor kiderült, hogy a játékok nagy rajongója vagyok (volt már hasonlóra is példa). Sőt, kifejezetten érdekesnek találták, hogy ez is érdekel, leköt engem az egyetem és a sport mellett, amikről tudták, hogy jelenleg a legfontosabbak számomra (családon, barátokon kívül természetesen). Külön öröm volt látni, ahogy elképedtek (pozitív értelemben), mikor pl. a F.E.A.R. sorozat beteg, vagy a The Walking Dead szívszorító történetéről meséltem. Nem gondolták, hogy ilyen érdekes, jó tud lenni egy játék. Szóval, ja, érdekes világot élünk, nemde?

MARTIN

Nekem rögtön két dolog jutott eszembe a történeted olvasása közben, és meg is osztom veled őket iziben:

Ha hiszitek, ha nem, volt már dolgom lányokkal az életemben, és a tapasztalataim azt mondatják, hogy a lányok akkor is képesek őszintén érdeklődni egy dolog után, ha az amúgy alapból teljesen hidegen hagyja őket. Hogy mikor van ilyen? Ha nem is a téma érdekli, hanem az, aki a témát előadja. Szóval Martin komám, én azt sem tartom elképzelhetetlennek, hogy a szaktársaid egyike (hohó, vagy mindkettő?!) szemet vetett rád, és ezért mutattak az átlagosnál nagyobb érdeklődést az általad is kedvelt videojátékok iránt (kacsint-kacsint).

A másik dolog, ami átfutott az agyamon, hogy – legalábbis szeretem ezt hinni – azok a fiatalok (és természetesen ide tartoznak a lányok is), akik egyetemre és főiskolára mennek, azért alapvetően nyitottak a világra, és nem utasítanak el élből mindent csak azért, mert nem ismerik őket, és – ahogy az esetedben is történt – örömmel csodálkoznak rá olyan témákra, amelyeket csak hallomásból, vagy egyáltalán nem ismertek korábban. Szóval, érdemes nyitottnak lenni, a gamerek oldaláról is, nem kell „szégyellni", ha valaki szereti a videojátékokat, hiszen ahogy a mellékelt példa is mutatja, egyáltalán nem biztos, hogy negatív vagy sztereotip lesz rá a reakció – ha mégis, annak simán csak tojni kell a fejére.

A GURU ÉS A MATEK

Sziasztok Gurusok!

Ez a történet a suliban esett meg, egy különösen nehéz matekdoga közben. A matektanárról, akivel a dogát írtuk, köztudott, hogy régen elég nagy gamer volt. Mindenki kezdett izzadni a nehéz feladatok miatt, mire a tanár megszólal, nincs-e valakinél olvasnivaló, mert ő nem hozott semmit. Én mosolyogva nyúltam be táskámba, ahol ott lapult a legfrissebb PC Guru, és nyújtottam át tisztelettel a tanárnak. Tíz perc elteltével, mikor felnézek a számításaim közül, látom, hogy a tanár teljesen belefeledkezett a Guru olvasgatásába. Mondanom sem kell, mindenki 80% fölé írta a dolgozatot. A szünetben odajött hozzám a tanár, és mondta, hogy elő fog fizetni az újságra. Szóval, még egy matekdogánál is segít a PC Guru!

ÁRON

Sosem gondoltam volna, hogy egy tanár által lapozgatott Guru hatására mindenki egyből matekzseni lesz, és 80% fölé írja a dogákat (mert ugye ez történt), szóval, holnap az első dolgom az lesz, hogy magasabb szinten is javasolni fogom a Guru lapozgatását mindenféle iskolákban, mert egyértelmű, hogy ez a tanuló ifjúság javát szolgálja. Neked pedig külön köszönöm a plusz egy előfizetőnket Áron, és bízom benne, hogy voltál annyira cseles, hogy álnéven írd ezt a levelet (ügyesen megváltoztatva a részleteket), mert ha a matektanárod tényleg előfizet a lapra, és olvasni fogja ezeket a sorokat, annak nem biztos, hogy jó vége lesz...

HOL A TOK?

Kedves Bate!

Az újság remek, ezt az olvasók 99%-ától megkapjátok (de gondolom, a hiúságotokat dagasztó kritikák mindig jól esnek). Azonban egy apró, ám nekem felettébb lehangoló hiányosságot véltem felfedezni a decemberi számban. Miután a munkaidőm lejárt, hazaérvén kedves nejemet rajtakaptam, hogy tanul a vizsgájára, hát gondoltam elütöm az időt, és nekiesek az elmúlt hetekben meghibásodott VGA-m szétszerelésének (kíváncsi voltam, hogyan tudom leszedni a ventilátort róla). Aztán eszembe jutott, hogy a novemberi számhoz járó Giana című játékot még nem raktam a gyűjteményembe. Na, elő is kaparom a DVD-t, mellé a novemberi lapszámot, ollót, tokot, és elkezdtem kivagdosni a borítónak szánt oldalt. Kész lett, szép lett, kaján vigyorral raktam a többi közé a polcra. Párom még mindig tanul, kérdezem tőle, hogy mikor végez, a válasz: nemsokára. Mondom jó, mert már Battlefield 4-eznék, amit természetesen tőletek kaptam az előfizetéshez (külön köszönet, hogy ezt összehoztátok). Na, de sebaj, az jutott eszembe, hogy a Painkillerrel is megcsinálom a tokba rakás rituális folyamatát. Szintén 2 DVD elővesz, decemberi szám elővesz, dupla helyes tok elővesz. Lesem az újság utolsó lapját, fordítok egyet, borító sehol. Előző oldal, ott se. Mondom magamban: ne ****jál fel!!!!! Végiglapozom az egész újságot, sehol semmi. Kívülről egy zombinak tűntem, belül meg ordítottam, hogy nem vettem észre első olvasáskor. Szóval, ebből a DVD-mellékletből nem lett borítós kivitel, de ez persze a DVD és az újság tartalmából semmit nem von le, csak gyűjteményem lett ezzel kevesebb

PARAJDI RÓBERT

Bocsánatot kell kérnem tőled Róbert, és mindenki mástól is, aki jelezte ezt a problémát (voltatok páran), a helyzet az, hogy muszáj volt kivenni a DVD-tokos oldalt (a Külvilággal egyetemben), hogy helyet tudjunk szorítani minden olyan gamer tartalomnak, amit szerettünk volna bezsúfolni a decemberi számba. Bár tisztában vagyok vele, hogy a magazinban lévő „eredeti" tokot nem pótolja teljesen, de mentségünkre szóljon, hogy magát az oldalt elkészítettük, és fel is tettük a DVD-mellékletre (sőt, a mostanin is fenn van), szóval, ha mindenképpen szeretnéd betenni a gyűjteményedbe, akkor csak találnod kell egy helyet, ahol kinyomtathatod az adott oldalt, és máris jöhet az olló, a tok és a szokásos rituálé. Az okozott kellemetlenségért (könnyekért, kitépett hajszálakért, álmatlan éjszakákért...) mindenkitől elnézést kérek, és ígérem, hogy csakis indokolt esetben teszünk majd újra ilyet...

Kicsit nem figyelek, és máris vége a Levrovnak. De ne csüggedjetek, idén lesz még legalább tizenegy! Persze csak akkor, ha írtok nekünk, méghozzá ide: levrov@pcguru.hu

A HÓNAP LEVELE ÉS A HÓNAP MENYASSZONYA

Üdv Guruk!

Szeretném megosztani veletek egy séta élményét. Menyasszonyommal december 24-én sétálás közben felvetődött sok kérdés, és mivel mindketten érdekeltek vagyunk kicsit a Holiday Sale kártyagyűjtögetésében is, hát szóba kerültek a játékok. Megláttunk egy bizonyos konzolt reklámozó plakátot, melynek kapcsán eljutottunk oda, hogy inkább PC-fejlesztéssel fogjuk követni a technikát, a rengeteg digitális úton vásárolt tartalmat nem lenne érdemes félredobni egy konzol miatt. Mint mindenki, aki ebben benne van, tudja, hogy egy ilyen fejlesztésnek milyen anyagi vonzata van. Szerencsére nemrég párom is el tudott helyezkedni a dolgozók sorában, így talán kicsit enyhül a nyomás, amit a mai világban a megélhetés rak az emberek vállára. A mondat, ami a nem túl hideg karácsony estén mégis fagyást okozott, az a következő volt. Említettem, hogy egy-két játéknál sajnos már érzem, hogy megküzd a technika, és csökken az élvezeti értéke. A reakció: „Akkor majd az én fizetésemből megoldjuk a dolgot." Egy igazi gamer, ha ilyet hall választottja szájából, biztosan nem is hinné el. Nem túl irodalmi stílusban ez annyit jelent, hogy köpni-nyelni nem tudtam. Srácok, azt hiszem a gyűrűt jó kézre húztam fel! Magyarul senki ne éljen abban a hitben, hogy nincs meg a párja, csak meg kell találni.

Gerebenics Gábor

A hónap anyukája után (lásd a legutóbbi számot) most a hónap menyasszonyát is megválasztottuk, gratulálok Gábor, tényleg jó újra húztad azt a gyűrűt, és a teljes PC Guru csapat nevében kívánok nektek sok-sok boldogságot. Habár nem írtad, hogy mikor lesz a lagzi, a hónap levelével járó extrákat akár a nászajándékok közé is berakhatjátok!

A Hónap levele ezúttal egy vadonatúj PC Guru-s pólót és egy PC-s Mortal Kombat: Komplete Editiont ért. Szeretnéd, ha a következő hónapban tiéd lenne a hónap levele? Akkor írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!

A HOBBIT – SMAUG PUSZTASÁGA

ADATOK

RENDEZŐ
Peter Jackson

SZEREPLŐK
Martin Freeman, Ian McKellen, Richard Armitage, Orlando Bloom, Evangeline Lilly

HOSSZA
161 perc

[ÍRTA **KARABEKIAN**] A hobbit második része lényegében rögtön a tavalyi rész után veszi fel a fonalat, így az egykori otthona felé igyekvő törpecsapatot még mindig orkok üldözik, és bárhová is rejtőznek, csak átmeneti menedéket találnak a rájuk vadászó horda elől. Az idő viszont sürget, Durin napja közeledik, el kell érni a Magányos Hegyet, különben a törpék sosem találják meg a titkos ajtó kulcslyukát. A második film cselekménye már jelentősen eltér a könyvtől, és amíg az első rész apró módosításai nem voltak zavaróak, addig itt úgy érezhetjük, hogy az amúgy nagyon jól megkoreografált harcok közé túl sok unalmas töltelék került – ráadásként pedig megkapjuk a nagyon szigorú tekintetű Legolast, egy nagyon dekoratív és harcias tündehölgy kíséretében. Ez persze nem baj, de Peter Jackson úgy gondolta, hogy bedob egy kis romantikát is, így végignézhetjük egy tünde és egy törpe kibontakozó románcát, ami még a fantasyvilágokhoz szokott nézőket is homlokráncolásra készteti. Ezt leszámítva a film hozza a kötelezőt, a tündék városa lenyűgöző, Tóvárosban az orrunkban érezzük a romlott hal szagát, a Magányos Hegy alatti termek kincshalmait látva könnyen megértjük, hogy a sárkány miért akarja magának az egészet, a hordós jelenetek közben pedig szinte érezzük az arcunkba csapó vizet. Rajongóknak a megtekintés kötelező, és reméljük hogy a novemberben érkező záróepizódban újra felpörögnek az események, a romantikus szálat pedig nem erőltetik tovább.

Középfölde még mindig lélegzetelállítóan látványos, a karakterek pedig imádnivalóak.

GURUMÉRLEG

A film közben túl sok időnk van a tájban gyönyörködni, erősen érződik a töltelékhatás....

RIDDICK

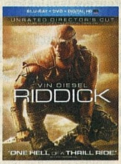
Blu-ray Disc DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 DVD
1 Blu-ray

ÁRA
DVD: 3.290 Ft
BR: 6.990 Ft

MEGJELENÉS
január 15.



[ÍRTA **BATE**] Vin Diesel hiába él-hal az általa életre keltett Riddick figurájáért, és hiába tett meg mindent, hogy a Sötétség krónikája csúfos bukása után ismét életet leheljen a sorozatba, a 2013-ban mozikba került harmadik rész sajnos így sem hozta az elvárásokat, sem a minőséget, sem a jegybevételeket illetően, így most már szinte biztos, hogy a sokak által kedvelt karakter mozis pályafutása ezzel ténylegvéget ért. A rajongók ezzel kapcsolatos bánatát némiképp ellensúlyozhatja, hogy január 15-től hazánkban is kapható lesz a film DVD és Blu-ray változata. Habár ezúttal az extrák tekintetében mindkét kiadás tartalma megegyezik, mégis azok járnak jobban, akik a BR verziót választják, ez a lemez ugyanis nem csak a moziverziót, de a bővített rendezői változatot is tartalmazza, ami annyit tészt, hogy a film kibővül 9 extra perccel, újabb részletekkel megtoldva a Fúrián játszódó jeleneteket. Emellett hat további kisfilm (A Twohy-plusz; Trükkös Riddick; Vin, mint Riddick; A zsoldosok; Riddick világa; Riddick: Elvakítva) várja a nézőket mindkét korongon, és külön jó hír, hogy ezek az extrák magyar feliratot is kaptak. A film eredeti (2.40:1) képarányban, DVD-n DD5.1-es magyar és angol hanggal, BR-en dts-HD MA 5.1-es magyar és angol hanggal, valamint mindkét változaton magyar és angol felirattal kerül forgalomba. Rajongóknak a beszerzése ajánlott, és a két kiadás egyike azoknak is érdekes lehet, akik a moziban lemaradtak a harmadik Riddick-kalandról.

A Blu-ray verzió a kibővített rendezői változatot is tartalmazza, és minden extra magyar feliratos.

GURUMÉRLEG

A DVD-s kiadásra sajnos a kilenc perccel kibővített változat már nem fért fel.

ITT AZ ÚJ SARAH CONNOR

ARNOLDOT EZÚTTAL SEM KELL NÉLKÜLÖZNÜNK

A várhatóan 2015-ben bemutatásra kerülő Terminator 5-ben a Trónok harcában Daenerysként megismert Emilia Clarke játssza John Connor anyját. A trilógiaindítónak szánt, Genesis alcímű ötödik rész többi szereplőjét egyelőre homály fedi, annyi viszont már most bizonyos, hogy Arnold Schwarzenegger ezúttal nem hiányzik majd a stáblistáról. Bár még rengeteg a kérdés, azért reméljük, hogy ezúttal a felejthető negyedik mozinál maradandóbb alkotást kapunk.

ÚJABB MARK MILLAR KÉPREGÉNYFILM

A FOX SZEREZTE MEG A MEGFILMESÍTÉSI JOGOKAT

Újabb képregény kerülhet vászonra, hiszen Mark Millar (Kick-Ass) Starlight című képregényének jogaira már a jövő tavaszi megjelenés előtt lecsapott a Fox. A hatrészes képregénysorozat a Flash Gordon és a Sötét lovag visszatér elegye lesz; hőse 35 évvel ezelőtt megmentette az Univerzumot, azonban mostanra megházasodott, gyerekei lettek és megöregedett – és már senki sem hiszi el a történeteit. Mi bizakodunk, a Kick-Ass 2-nél rosszabb film úgysem születhet ebből.

JOHNNY DEPPET FELTÖLTIK A MÁTRIXBA

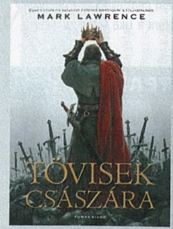
MEGÉRKEZETT A TRANSCENDENCE ELŐZETESE

Wally Pfister sci-fi thrillerében Depp ezúttal egy mesterséges intelligenciát fejlesztő tudóst alakít, akit egy technológiaellenes csoport megpróbál meggyilkolni. A merénylet végül sikerül, de a haldokló férfi tudatát párja, egyben kutatótársa sikeresen áttölti egy számítógépbe, így tovább létezhet; a kutatócsoport harmadik tagja (Paul Bettany) erősen ellenzi a dolgot, és az előzetes vége alapján nem teljesen alaptalanul. A filmet április 24-én mutatják be itthon.

MARK LAWRENCE

Tövisek császára

regény • Fumax Kiadó



Megérkezett a Széthullott birodalom trilógia befejező kötete. Jorg már hét ország királya, de még mindig bosszúra szomjazik, és ehhez a tejhatalmon keresztül vezető utat látja legkönnyebbnek. A birodalomnak emberemlékezet óta nincs vezetője, de közeleg a császárválasztó Kongresszus, ahol hősünk feltett szándéka megszerezni a többségi szavazatokat. Lawrence újra sajátos módon keveri a szépirodalmat a fantasyvel, a végeredmény pedig szórakoztató és elgondolkodtató.

PETER GRIMSDALE

Battlefield 4: A háború küszöbén

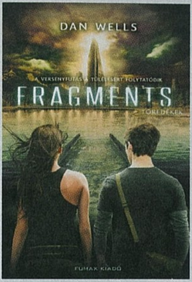
regény • Fumax Kiadó

A BF4-gyel együtt újabb regény is megjelent, amely a játék háttértörténetére koncentrál. Ezúttal Lazlo Kovic, a CIA sanghaji ügynöke kerül bajba: egy rosszul elsült akció után nemcsak a kínai Állambiztonsági Minisztérium, de saját főnökei elől is menekülni kényszerül. Ha ez nem lenne elég, egy, a Mao-korszak előtti időkből származó kínai bűnszövetkezet is rászáll. Peter Grimsdale könyve kellemes kikapcsolódást nyújt, és két meccs között sem kell kizökkennünk a BF4 világából.

DAN WELLS

FRAGMENTS – TÖREDÉKEK

Fumax Kiadó • 528 oldal • 3995 Ft



[ÍRTA KARABEKIAN] Majd egy évvel az első kötet megjelenése után végre a kezünkbe foghatjuk Kira Walker kalandjainak következő részét. A lány, aki megtalálta a rettegett RM vírus gyógymódját, közben arra is rájött, hogy nevelőanyja nem egészen volt őszinte vele származását illetően. Abban is egyre kevésbé hisz, hogy véletlen egybeesés lenne, hogy az ellenanyag pont ellenségeik, a Részlegesek vérében található, így elhagyja East Meadow-t. Utazása során különös társakra tesz szert, és miközben ő sem tudja, mennyire bízhat meg bennük, Long Islanden az emberiség maradéka talán az utolsó háborújára készül a Részlegesek ellen. Dan Wells ezúttal már több részletet tár az olvasó elé posztapokaliptikus világából, végre megtudjuk, mi is maradt a civilizációból a New York-i szigeten kívül, és az is kiderül, hogy nemcsak az emberek kénytelenek belső ellentétekkel szembenézni, de a Részlegesek sem olyan egységek, mint azt elvárnánk tőlük. Azonban az egyre több információ épp fordítva hat, mint azt megszokhattuk, hiszen nem oszlik a homály, sőt, minden információmorzsa után legalább két új kérdés vetődik fel bennünk. Kifejezetten jót tett a könyvnek, hogy a szereplők végre kiszabadultak a szigetről, a biztonságosnak számító kis világukból, és rájönnek, hogy az eddigi életük idillinek számított ahhoz képest, amit az Amerikát átszelő utazásuk során tapasztalnak. A szerző jó érzékkel keveri az akciódúsabb részeket a kicsit lassabb, elgondolkodtatóbb szakaszokkal, és az átlagos ifjúsági könyveknél komolyabb kérdéseket is felvet, amelyekre a választ már az olvasónak kell megkeresnie, mivel – néhány ritka kivételtől eltekintve – a karakterek alaposan kidolgozottak, és egyikükről sem rágják a szánkba, hogy ő most jófiú vagy gonosz ellenség. Mindezt fűszerezi még egy romantikus szál is, azonban itt sem a megszokott kliséket kapjuk. A könyv vége pedig a sorozatoktól megszokott módon fejeződik be, hogy az olvasó türelmetlenül várja a befejező kötetet, ami remélhetőleg nem csak egy év múlva jelenik meg.

ARCADE FIRE

REFLEKTOR

Merge ⊃ 13 szám

[ÍRTA WILSON] Az elmúlt évben csupán egy albumot övezett nagyobb felhajtás az Arcade Fire új lemezénél, a magát istennek képzelő Kanye West Yeezusa azonban ügyesen beelőzte a Butler-családot, akik pár nappal halloween előtt, októberben vonultak ki, hogy új kinyilatkoztatást tegyenek az indie műfajában, ha már a Grammy-díjukkal egyértelművé vált, hogy még mindig ők annak királyai. És ez a Reflektor után sem fog változni, főleg, mert ez több, mint egy lemez: valójában kettőnek felel meg. Ez a masszív, 13 tételt számláló dalmennyiség kicsit talán meg is fekszi a gyomrot, pedig egymást érik a fantasztikusabbnál fantasztikusabb dalok, élen a címadó Reflektorral, amiben maga a popisten, David Bowie énekli a refrént – de ez csak egy a rengeteg hommage közül, amellyel a zenekar tiszteleg az elmúlt 40 év legkiemelkedőbb alkotói előtt. A Reflektor után már egyáltalán nem is lehet kérdéses, hogy ők is oda tartoznak, és még mindig nagyon úgy néz ki, hogy képtelenek hibázni, főleg egy Grammyvel a zsebükben.

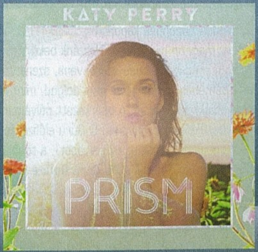
EZEKET HALLGASD:
Reflektor // We Exist // Afterlife

KATY PERRY

PRISM

Capitol ⊃ 13 szám

[ÍRTA WILSON] Már a 2010-es Teenage Dream is a fejünkbe verte, hogy Katy Perry soha többé nem lesz az az élcelődő popénekesnő, mint aki a One of the Boys idején volt, és nemcsak az Avril Lavigne-hoz hasonló borzalmas hangképzését hagyta hátra (ami jó ötlet volt), de a pajkos, esetenként görbe tükröt állító dalszövegeket is. A pénz ebben a rágógumi-popban van, és ahogy három éve, úgy idén is sikerült ennél a témánál leragadni. Habár Perry ezzel szakmailag egy kevésbé impozánsabb szintre csúszott le, a számok őt igazolják: soha nem volt még annyi rajongója, mint most, és legalább színvonalas rádióslágereket gyárt, még ha néha túlzásba is esik a polgárpukkasztónak és tini-kompatibilisnek szánt stílusjegyekkel. Zeneileg viszont még mindig a topon van: a 13 dal egyike sem hasonlít egymásra, mindegyik egy teljesen más irányzatot képvisel, és valami csoda folytán ez a stíluskavalkád nem fordul át káoszba. Nem ez volt az elmúlt év legjobb lemeze, de a popkategóriában tisztességesen helytállt.



EZEKET HALLGASD:
Legendary Lover // This is How We Do // International Smile

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már több mint **29.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

A 2013-AS ÉV LEGJOBB BORÍTÓJA!

Decemberben szavazást szerveztünk a Facebookon, melynek keretében arra voltunk kíváncsiak, hogy szerintetek melyik volt a tavalyi év legjobb borítója. December 31-én, a szavazatok összeszámlálását követően kiderült, hogy a 2013/11-es szám Jokeres címlapvariációja jött be nektek a legjobban!

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban pedig **Lor**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megméretteti magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásod. Hajrá!

GURUSOK A STEAMEN!

Fenn vagy a Steamen és szeretnéd, ha a PC Guru szerkesztői is ott lennének a barátlistádon? Ha a válasz igen, akkor nem kell mást tenned, mint beírni az alábbi linkeket a böngésződbe, vagy az okostelefonoddal/tableteddel beolvasni a lenti QR-kódokat, és bejelölni barátnak a srácokat.

Link Bate profiljához:
http://bit.ly/steam_bate

Link Chris profiljához:
http://bit.ly/steam_chris

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de talán akad olyan olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A Gurunak két hivatalos csatornája is van, az egyikre a régebbi videotesztjeinket töltjük fel, így azok bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők, a másikra pedig előzetesek, bemutatók, és egyéb videojátékos anyagok kerülnek fel. A YouTube-os regisztrációt követően mindkét csatornára érdemes feliratkozni, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem.

PC Guru Magazin
youtube.com/pcguruonline

PC Guru Extra
youtube.com/pcguruextra

twitter

Nemcsak a Facebookon és a YouTube-on találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, értesülhetsz a legfrissebb hírekről, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter-csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod egy profilt a www.twitter.com weboldalon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin címen, és egyszerűen rákattintani a „Follow" gombra. Ha pedig szeretnéd profik módjára használni a Twittert, akkor töltsd le magadnak egy asztali klienst, mondjuk a TweetDeck nevű ingyenes programot.

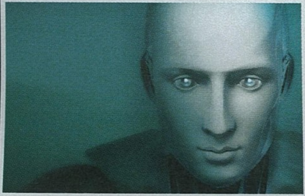
PC GURU LIVE videotesztek

Ahogy lehullottak az utolsó tüskék is a szobánkban szenvedő fenyőfánkról, úgy tűntek el az új játékok a boltok polcairól. Januárra szinte alig akadt tesztelni való példány, így minden igyekezetünk ellenére sem tudtunk videót készíteni a Destinyből vagy a Titanfallból. Megjött viszont a Battlefield 4 első DLC-je, a China Rising, leteszteltük a PS3-exkluzív Gran Turismo 6-ot, és megnéztük, milyen lett a State of Decay PC-s változata. Ha pedig moziba vágytok, akkor pedig érdemes lesz végignyálazni a filmelőzeteseinket is!

JÁTÉKVIDEÓK előzetesek

Bár az, hogy mivel játszunk februárban, még nem teljesen tiszta számunkra, de hogy mivel játszunk majd 2014 második felében, már kezd egyre világosabban látszani. Köszönhető mindez a jobbnál jobb előzeteseknek, melyekből most több mint 1 gigabyte-nyi található a DVD-mellékletünkön, köztük olyan szuperprodukciókkal, mint a Thief, vagy a Techland új zombis csodája, a Dying Light. Ez utóbbi különösen jónak ígérkezik – miután megnéztük a lemezünkre felkerült három videót, rögtön feljebb ugrott a várólistánkon pár helyet.

TURKÁLÓ ingyenes programok



2014-ben sem maradtok felhasználói programoktól hemzsegő Turkáló-rovat nélkül, ahova ebben az évben is friss, hasznos és ingyenesen használható applikációkat igyekszünk majd feltenni. Amennyiben egy jó képnézegetőre, egy könnyen kezelhető CD/DVD író programra, friss Nvidia- és AMD driverre, rendszeroptimalizáló szoftverre, na és persze elengedhetetlen vírusirtóra vágynátok, mindenképp kukkantsatok be ide, ugyanis Chris válogatásában csupa olyan szoftvert találhattok, melyek legjobbak a kategóriájukban.

EXTRA TARTALOM ingynees játékok

Januárban nemcsak a rezsink, de a teljes játékunk mérete is alaposan lecsökkent, ezért rengeteg hely jutott az olyan nyalánkságoknak, mint az ingyenes játékok. Rögtön találtunk is nyolc olyan példányt, amelyekről úgy éreztük, hogy érdemes megosztanunk veletek. Itt van például a Heroine's Quest című point 'n' click kalandjáték, amely nemcsak humorban, de fordulatokban és retróhangulatban is gazdag, ám bőséges volt a termés horrorjátékok terén is, aminek bizonyítéka három kiváló szoftver a korongunkon.

VIDEOTESZTEK A DVD-N
Battlefield 4: China Rising • Gran Turismo 6 • State of Decay

pcguru DVD

OVERLORD II

2014/01

16+
www.pegi.info

TRIUMPH STUDIOS

codemasters

Starbound

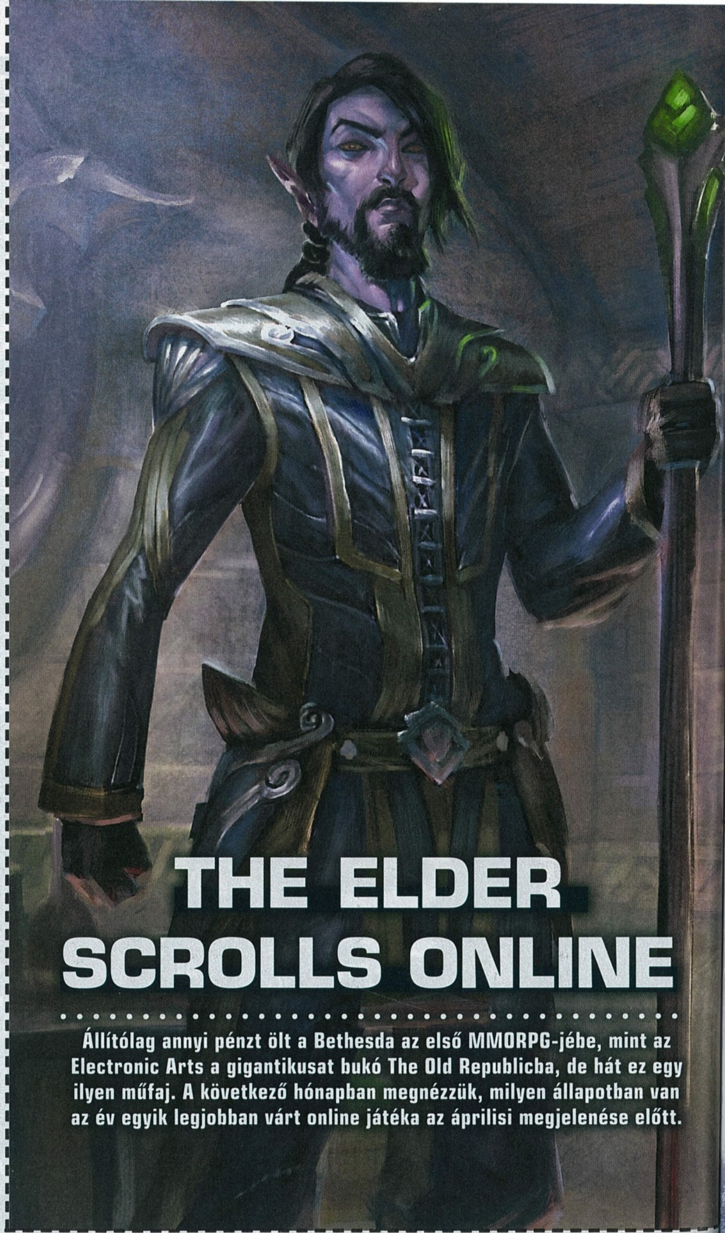
ELŐZETES Hetek óta a Steam eladási listájának dobogóján áll, és kizárólag a DayZ volt képes megelőzni, itthon mégis alig ismerik néhányan. A Terrariát továbbgondoló Starbound Christ is beszippantotta, aki hetek óta kizárólag ezzel múlatja az időt. A februári számban elmeséli, hogy miért is ez 2014 egyik legfantasztikusabb játéka, és miben nyújt többet, mint a hozzá hasonló próbálkozások.

Assassin's Creed III: Liberation HD

TESZT Az eredetileg PlayStation Vita exkluzívnak szánt AC III-spinoff a januári lapszámot beelőzve került fel a Steam, az Xbox Live és a PlayStation Network kínálatába, így a februári Guruban minden titkát feltárjuk, kiderítve, tényleg fejlesztettek-e rajta, vagy csak egy sima átiratot kaptunk.

Metal Gear Rising: Revengeance

TESZT Egy évtizedes pihenő után végre visszatér PC-re a Metal Gear-sorozat. Igaz, a Rising nem a fő széria része, és nem is a Kodzsima-csapat készítette, de a tavalyi év legjobb hack 'n' slash játéka még így is kötelező darab, főleg, ha az átirat minőségével sem lesz probléma!



THE ELDER SCROLLS ONLINE

Állítólag annyi pénzt ölt a Bethesda az első MMORPG-jébe, mint az Electronic Arts a gigantikusat bukó The Old Republicba, de hát ez egy ilyen műfaj. A következő hónapban megnézzük, milyen állapotban van az év egyik legjobban várt online játéka az áprilisi megjelenése előtt.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

FEBRUÁR 13-ÁN

JELENIK MEG!

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ

FIZESS ELŐ A PC GURU MAGAZINRA NEGYED-, FÉL- VAGY EGY ÉVRE, ÉS A LAP MELLÉ VÁLASZD A BATTLEFIELD 4-ET, A PREMIUM ELŐFIZETÉST, VAGY A KETTŐT EGYÜTT! HA TETSZIK AZ AJÁNLATUNK, AKKOR KERESD AZ ELŐFIZETÉS MENÜPONTOT A WWW.PCGURU.HU CÍMEN!

BATTLEFIELD 4

ALAPJÁTÉK

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(3 LAPSZÁM):	12.990 FT
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(6 LAPSZÁM):	17.490 FT
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(12 LAPSZÁM):	24.990 FT

BATTLEFIELD 4 PREMIUM

PREMIUM SZOLGÁLTATÁS ALAPJÁTÉK NÉLKÜL

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(3 LAPSZÁM):	12.990 FT
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(6 LAPSZÁM):	17.490 FT
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(12 LAPSZÁM):	24.990 FT

BATTLEFIELD 4 + PREMIUM

ALAPJÁTÉK + PREMIUM SZOLGÁLTATÁS

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(3 LAPSZÁM):	20.990 FT
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(6 LAPSZÁM):	25.490 FT
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	(12 LAPSZÁM):	32.990 FT

HOSSZABBÍTÓ ELŐFIZETŐINK AZ AJÁNLATBAN LÁTHATÓNÁL KEDVEZŐBB ÁRON JUTHATNAK HOZZÁ AZ ELŐFIZETÉSHEZ.

RÉSZLETEKÉRT KERESD FEL AZ ELŐFIZETÉS MENÜPONTOT A PCGURU.HU-N

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

A BŰNNEK
ÚJ ELLENSÉGE VAN.
JOEL KINNAMAN
GARY OLDMAN
MICHAEL KEATON
ÉS
SAMUEL L. JACKSON
ROBOTZSARU
A METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES ÉS A COLUMBIA PICTURES BEMUTATJA A STRIKE ENTERTAINMENT PRODUKCIÓJÁT "ROBOTZSARU" JOEL KINNAMAN GARY OLDMAN MICHAEL KEATON
ABBIE CORNISH JACKIE EARLE HALEY MICHAEL K. WILLIAMS JENNIFER EHLE JAY BARUCHEL ÉS SAMUEL L. JACKSON ZENE PEDRO BROMFMAN JELMEZTERVEZŐ APRIL FERRY
VÁGÓ DANIEL REZENDE PETER MCNULTY LÁTVÁNYTERVEZŐ MARTIN WHIST FÉNYKÉPEZTE LÚLA CARVALHO EXECUTIVE PRODUCER BILL CARRARO ROGER BIRNBAUM PRODUCER MARC ABRAHAM ERIC NEWMAN
FORGATÓKÖNYV JOSHUA ZETUMER ÉS EDWARD NEUMEIER & MICHAEL MINER RENDEZTE JOSÉ PADILHA
MGM
Soundtrack on Sony Classical
COLUMBIA PICTURES
forumhungary.hu
FEBRUÁR 6-TÓL A MOZIKBAN
IMAX-BEN IS
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12